Svet KOMPJUTERA 11/95
CENA 7 DINARA

Svet KOMPJUTERA



Programi za Windows 95

Biznis preko Interneta

CeDeTEKA
Encarta 96
Microsoft Dogs
Monty Python

Igra meseca
Mortal Combat 3

YU ISSN 0352 5031


Biosfera
Computers
PENTIUM
486 DX4
486 DX2
386 DX
EPSON
HP LASERI
HP SKENERI
Makedonska 22, 6. sprat, tel/fax: 3229-109, 3248-208, 3224-378
UZ 24 MESECA GARANCIJE!!!

Radikalan okret nabolje

Ako na ovom dijagramu sve sem napajanja i diskova obrnete za 90 stepeni dobićete nešto nalik na stare „Intelove" *Baby AT* ploče koje su osnova za dizajn unutrašnjosti miliona današnjih PC-a. A znamo kako to izgleda: dugački isprepletani kablovi, slotovi za proširenje blokiraju mesta za memorijske module, toplota izbija iz procesora, a napajanje i ventilator su na suprotnoj strani kućišta. Sve to je ispravljeno kod nove „Intelove" *ATX* ploče prikazane na slici, koju će koristiti „Compaq", „Dell", „Gateway" i „IBM" za svoje buduće PC mašine. Prosto da se zapitamo zašto oduvek nije bilo tako? (ns)



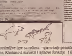
KidDesk Family Edition

Ako se plašite da bi vaše dete moglo da ošteti bilo koji vaš poslovni projekat ukoliko ga na trenutak ostavite da „čačka" po kućnom kompjuteru, onda će vas zainteresovati ovaj proizvod firme „Edmark". Reč je o sistemu koji se automatski startuje kada god vaše dete uključi računar. *KidDesk* je šarenoliko okruženje prilagođeno deci, iz koga se startuju dostupni programi. Svakom detetu moguće je dodeliti posebnu konfiguraciju, odnosno raspoloživu grupu programa koje može pokrenuti iz *KidDeska*. Ovaj sistem nije samo zaštita vašeg hard diska od nesmotrenog izlaganja pogubnom dečijem uticaju već i skup od jedanaest kratkih dečijih pomoćnih programa, poput onih za pisanje i zvučne poruke (e-mail, voice mail), kalendara, ručnog kalkulatora, beležnice itd. (ns)

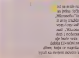


Merriam Webster's Collegiate Dictionary & Thesaurus

Kako nam samo ime kaže, *Merriam Webster's Collegiate Dictionary & Thesaurus* sastoji se iz dva dela: Rečnika *(Dictionary)* i Leksikona *(Thesaurus)*. Iz Rečnika saznajemo kako se reč izgovara, kojoj vrsti pripada (imenica, pridev, glagol itd.), poreklo reči i datum od kada se ona koristi. Ukoliko je reč nepravilni glagol dobićemo i njegovu promenu. Ispod toga su navedena značenja reči uobičajena za štampane rečnike. U okviru Leksikona umesto značenja reči pred nama su sinonimi, antonimi, srodne reči su prone reči. Opcija *Search* pretražuje reči prema izabranim oblastima među kojima su poreklo, rima, kriptogram.



Pojedine reči su ilustrovane simpatičnim crtežima, npr. shark (ajkule). Zanimljivi CD dodatak su i kvizovi, ukrštene reči i druge zanimljive igre sa rečima, sparivanje povezanih pojmova (pevači i njihove pesme, Klintonovi ministri i njihove funkcije...) (rs)



Kad se male ruke slože „sve se može" reči su jedne dečje pesmice koje su inženjeri „Microsofta" imali na umu dok su kreirali ovaj trackball. Pod simpatičnim nazivom *EasyBall* krije se novi veliki jarko žuti „Microsoftov" trackball namenjen deci i nedoraslim roditeljima. Da uživanje bude veće, uz *EasyBall* se na poklon dobija CD-ROM sa *Microsoftovom Explorapedijom*, koja će najmlađi istraživati dok se budu igrali sa svojom novom lopticom. (rs)

Interaktivne bajke na CD-u

Izdavačka kuća „TerraGlyph" najavila je dva nova CD izdanja posvećena najmlađim nkucanima. Po svoj prilici bajke nisu izašle iz mode jer ih sve češće srećemo u igrama i interaktivnim bajkolikim pričama. Nova multimedijalna izdanja za najmlađe prete da izmene tradiciju pričanja bajki u dugim zimskim noćima.

Rumpelstiltskinov lavirint izgubljenih *(Labyrinth Of The Lost)* vodi vas kroz mistični lavirint u cilju razrešenja misterije.





Začarani dvorac Ivice i Marice *(Hansel & Gretel's Enchanted Castle)* druga je bajka o zloj veštici, dečaku Ivici koji mora spasiti ljupku Maricu. Na vama je da mu pomognete u korak po korak pronađete put do čarobnog dvorca. (ns)

Svet KOMPJUTERA

Broj 134, novembar 1995
Cena 7 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić

Izdaje NP „POLITIKA“ D.O.O.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika“
Predsednik Kompanije „Politika“
Tomica Raičević, v.d.

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Vujislav Gašić
Nenad Vasović
Emin Smajić

Urednici rubrika
Goran Krsmanović
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Tina Marjanović
Branislav Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Munir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici
Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Dušan Dingarac, Branko Jelović, Relja Jović, Grahim Jokanović, Dragan Korovec, Dalibor Lanik, Nebojša Lazović, Slobodan Macedonić, Marko Mihajlović, Josip Modli, Ivan Obradović, Vladimir Orović, Slobodan Popović, Momir Rašić, Simo Ribić, Duško Savić, Nikola Stojanović, Aleksandar Swanwick, Dušan Stojičević, Dejan Šunderić, Branislav Tomić

Tehnički saradnici
Srđan Bukvić
Dejan Pilipović

Telefon redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191 lokal 369
Fax 322 0552

BBS 322 9148 (14400 bps V42bis)
(Sysop: Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna 18,90 din., šestomesečna **37,80** din. Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-3-42104** uz obaveznu naznaku „NP „Politika“ - pretplata na list „Svet kompjutera““. Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretplata za inostranstvo
polugodišnja vozom 80 DEM
ili protivvrednost ostalih valuta
polugodišnja avionom

I grupa - Evropa	30 DEM
II grupa - Bliski istok	30 DEM
III grupa - Afrika-Azija	32 DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	32 DEM
V grupa - Daleki istok	33 DEM
VI grupa - Južna Amerika	35 DEM
VII grupa - Australija	36 DEM

ili protivvrednost ostalih valuta.
Uplata se vrši preko firme „BNS PLUS ZWEI“ GmbH, Frankfurt/M, u protivvrednosti valuta USD ili DEM, na: Deutsche Bank AG, Frfm. (BLZ 50070010) za DEM konto 092430900, za USD konto 050924308. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja: Pretplata na „Svet kompjutera“ ... Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel. /fax pretplatne službe: **+381 11 322 8776** i na adresu „Politika“ - pretplata, 29. Novembra 944, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Snappy video digitajzer



Nešto što je od davnina postojalo za Amigu sada dolazi i na PC, opet kao kvalitetnija i skuplja varijanta. Reč je o digitalizatoru slike koji najkraće rečeno u delću sekunde zamrzne sliku sa video ulaza i prebaci je u program za skidanje i osnovnu obradu slika. Nešto veća od špila karata, ova kutijica se priključuje na paralelni port i video izlaz sa rekordera, kamere odnosno kamkordera. Slike su naravno u punom koloru i rezolucijama do 1500 x 1125, što je i više nego što bi kome u životu zatrebalo, za samo 200 dolara. (ns)

Windows 95 već prodat u 7 miliona primeraka

Uprkos mnogima koji su sumnjali, „Microsoft“ je u prvih petnaest dana prodaje *Windows 95* prodao već sedam miliona kopija, tako da su njegove akcije, koje su zbog početnih sumnji pale za 20 poena, ponovo skočile. Prava histerija je ipak izostala s obzirom da je veliki deo od tih sedam miliona kopija instaliran na novim sistemima, a i većina firmi je uzdržana za sada ili ako već nešto menja, tada radije uzima *Windows NT*. Pogotovu u Evropi nije bilo nikakve euforije, tako da *Windows 95* može da se kupi na svakom ćošku, što pokazuje da su trgovci, precenjujući moguću potražnju, naručili mnogo više kopija. Ovo je ipak mnogo više nego što je očekivano, jer ako nastavi ovim tempom da se prodaje, već u ovom kvartalu će nadmašiti prodaju svojevremeno *Windowsa 3.x* i to će biti najbrža promena jednog sistema koja je ostvarena do sada. Sve ove sumnje i nedoumice nisu smetale „Microsoftu“ da u prvom kvartalu ove godine ostvari prihod od 499 000 000 dolara, [illegible]

Casio QV-10 digitalna fotokamera

Nova digitalna fotokamera koja nam dolazi iz „Casioa“ predstavlja pravi dragulj među digitalnim kamerama (koje proizvodi i „Kodak“). Kamera je opremljena dovoljnom količinom memorije za skladištenje čak 96 fotografija u digitalnom obliku. U svakom trenutku, fotografije se mogu pogledati na integrisanom LCD ekranu, ali i standardnom TV prijemniku sa odgovarajućim video ulazom. Ali to nije sve, jer se digitalne fotografije mogu prebaciti na PC za dalju obradu i retuširanje odnosno skladištenje. (ns)



NA LICU MESTA

Telsiks '95

Ovogodišnja događanja na Elektronskom fakultetu u Nišu doživela su svojevrsnu „renkarnaciju“. Nakon nekoliko vrlo dobrih, višestručno orijentisanih, ovih dana je održan jedan od najkvalitetnijih simpozijuma u poslednjih nekoliko godina.

Telsiks '95 je um za serijal kvalitetnih predavanja iz oblasti radiodifuznih sistema u elektronici koja su održali domaći i strani stručnjaci iz ove oblasti. Kao jedno od najpohvalnijih ocena kvaliteta predavanja iznao je jedan holandski gost, koji nije skrivao oduševljenje prema onome što je čuo i video za vreme trajanja simpozijuma.

Kao prateća manifestacija, kako to obično biva, desila se izložba domaće pameti. Naravno, kako se i očekivalo, domaći izlagači su ponudili uređaje iz zadate teme izložbi i nešto ponude kompjuterskog tipa. Tako smo mogli na štandu niške privatne kompjuterske firme „Korak“ da radimo na Pentium PCI mašini sa „dvospeed“ CD-ROM-om, na koga su nam se prikazivale razne seme za radio, TV i satelitske uređaje. Naravno, bilo je moguće oprobati i brzinu pomenute mašine, a i pregledati katalošku ponudu pomenute firme.

Od ostalih izlagača treba napomenuti da su firme iz Elektronske industrije imale potpuni primat u oblasti industrijske tehnike, dok je firma „Astra“ izložila svoj „arsenal“ satelitskih antena. Pošto smo mi kompjuteraši malo sujetni, moramo primetiti da je kolekcija kompjutera, uglavnom PC-a, koji su prikazani na „Telsiksu“, procentualno nadjačala ostale izložene uređaje iz oblasti radio-difuzije. Naravno, ne može se reći da je bilo nekih „epohalnih“ eksponata među kompjuterima, ali su, pored brzog osveženja štandova raznim reklamama koje su se na njima vrtele, imali i upotrebu u upravljanju raznim procesima.

Ovo je jedna u nizu manifestacija sa dobrim sadržajem koja je održana na Elektronskom fakultetu u Nišu ove godine. Elektronski fakultet nastoji da obogati naučni život u Nišu, i ovakvim simpozijumima omogući da svoje znanje pokaže svetu. Nadamo se da će sledeći simpozijum biti orijentisan ka kompjuterskoj tehnici.

Dušan STOJIČEVIĆ

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su preuzete iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za detaljne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cene i uslovi prodaje) i adresu, tačnije telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

Fujitsu M3541



P... rat... proizvođača masovnih memorij... medija „SyQuest" i „Iomega"... izašao se novi konkurent, ovog ... firma Fujitsu.

... verziju s fiksnog promenljivog di... malog kapaciteta „Fujitsu" vidi u ... drajvu M3541 kapaciteta ... Zanimljivo je što je ovaj visina ... teži samo 250 grama, što ga či... pogodnim za ugradnju u notebook ra... Uređaj je trenutno dostupan u ... nog EIDE drajva, ali se uskoro ... verzije za SCSI paralelni port i ... Kao opcija M2541 već po... ... Appleovoj notebook ponudi ... M2541 za čitav krug zaostaje za „Iomegom" Jaz drajvom ... od 1,6 MB u sekundi i prosečno vreme pristupa od 60 ms ... 2,4 MB/s i 18,5 ms).

... Izmenljivih disk kertridža je u odnosu na kapacitet do ... funti za 230 MB) ako ga je porediti sa konkurentskim, ... 12,3 ... (ns)

Piano Discovery System



Ako nemate klavir ili imate PC i zvučnu karticu ostaje vam da kupite klavijaturu i započnete svoj umetnički opus. Zanimljiva tastatura pod imenom Piano Discovery System dolazi iz firme „Jump software". Proizvod se prodaje za 200 dolara i spada u red jeftinijih klavijatura. (ns)

Vtech Sound Learning Talking Keyboard



Dajte ovu prelepu tastaturu svom predškolskom detetu i videćete da će u zapećak bačnuti slagalicu koju ste mu kupili u nadi da će za samo nekoliko dana, i ne shvatajući da uči, kroz igru naučiti sva slova. Kako ne bi kada ova tastatura-klavijatura govori slova, brojke a bogami i note. Da učenje slova, nota i brojki bude objedinjeno u igri brine i softver koji zamenjuje učitelja. (ns)

Pentax PocketJet

P... veličine aktn tašne, smanjujući se do veličine sveske, terminali prenosivi printeri su načinili još jedan korak u smeru smanjivanja, tako da sada staju u džep. Minijaturnih dimenzija (... 2,5 širina 5 dužina oko 220 cm) male težine (oko 500 grama zajedno sa baterijom) PocketJet firme „Pentax" u potpunosti ... svoje ime. Ako uzmemo cenu od bezmalo 400 funti, ... samo crno-bele dokumente što mu nije ... i što za štampanje koristi termalni ... su nedostaci. Ako veličina ni... faktor daleko je ispla... „...nov" PN-60. (ns)



Prva Cyrix 5X86 mašina

Jedan od prvih „neinteligentnih" Pentiuma je Cyrix 5X86 (ranije poznat kao M1SC). Prvi komercijalni kompjuter baziran na 100 MHz verziji ovog čipa je Vobis Highscreen Cyrix 5X86. Iako je spoljna arhitektura ovog kompjutera 32-bitna (kao kod 486-ica) interno radi sa 64 bita i ima pretpostavljeno grananje (branch prediction) kojim procesor u slobodno vreme, nastoji da predvidi kako će se program dalje odvijati. Za razliku od pravog Pentiuma 5X86 ima spoljni (Level 2) keš od 256 KB. Prema računu posmatrača 100-megahercna stvar brza je otprilike koliko i 75 MHz Pentium. Ovaj kompjuter sa 850 MB diskom, odličnim CD-ROM-om Mitsumi FX-400B, 8 MB RAM-a i 15" monitorom košta oko 3000 ... (vg)



U OVOM BROJU

VLB 486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
FD 1.44Mb
HD 850Mb 12ms, 32 bit VLB IDE
32 bit VLB SVGA 1Mb W.A.
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

66MHz **1900**

PCI 486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
FD 1.44Mb
HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
32 bit PCI SVGA 1Mb
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz **2000**

PCI 586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
FD 1.44Mb
HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
64 bit PCI SVGA 1Mb
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz **2800**

PCI 586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
FD 1.44Mb
HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
64 bit PCI SVGA 1Mb W.A.
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

133MHz **3650**

ŠUTLIĆ & Mikrodizajn

Osam godina iskustva

DISKOVI	HARD DISK IDE 850 Mb / 1.27 Gb	390 / 540
	HARD DISK SCSI 1.1 Gb / 4.3 Gb 9ms	780 / 2490
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	90 / 70
	CD ROM 2xSPEED / 4xSPEED / 6xSPEED	190 / 360 / 500
	DAT STREAMER 4Gb TURBO SCSI	1600
KARTICE	16 bit IDE / 32 bit VLB, PCI IDE	30 / 40
	32 bit PCI SCSI BUS-logic/ VLB MAX 16Mb KEŠ-a	500 / 550
	ETHERNET 16 bit NE2000 / 32 bit PCI NE32	70 / 200
	INT FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5	180
	EXT. FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5	280
	SOUND BLASTER 16bit STEREO, ZVUČ., SLUŠ., MIK.	200

Garancija dve godine

SVGA	SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR LOW RAD.	250 / 500
	SVGA 15" 1280 x 1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S.	850
	SVGA 17" 1280 x1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S.	1750
	TRIDENT 512Kb / 1Mb W.A.	90 / 130
	32 bit VLB S3 - 805 - 1Mb W.A.	150
	64 bit PCI 1Mb W.A. / 2 Mb	180 / 280
	VIDEO BLASTER MPEG , 1 Mb	550
PLOČE	386 DX-40 MHz 128Kb KEŠ	100
	VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ	340
	PCI 486 DX4-100 MHz, 256Kb KEŠ	440
	PCI 586 PENTIUM 100 MHz, 256Kb KEŠ	990
	PCI 586 PENTIUM 133 MHz, 256Kb KEŠ	1840

Distributer Genius proizvoda

ŠTAMPAČI	LASER HP 5L 600x600 / 5P 600x600	1400 / 2200
	LASER HP 4+ 600x600	3300
	EPSON STYLUS COLOR A4 / STYLUS COLOR XL PRO A3	1200 / 2700
	A4 EPSON LX 300	390
	A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA	440 / 790
	A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA	1040 / 1690
RAZNO	MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb	60 / 220
	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 16Mb	220 / 820
	MINI TOWER 200W	110
	TASTATURA 101 taster	50
	MIŠ - GENIUS / MIŠ BEŽIČNI	30 / 130
	SKENER GENIUS 800 dpi MONO / KOLOR	180 / 480
	SKENER GENIUS A4 KOLOR 1200 dpi / 2400 dpi	1800 / 2400

Kosovska 32/I, 11000 Beograd
Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

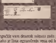
NOV. '95.

Mini hard/soft scena

● Prodaja edukativnog softvera za kućne računare u julu 1994. godine skočila je za 88,2 posto, za razliku od, na primer tekst-procesora čija je prodaja zabeležila neznatni porast za samo 0,5 posto.

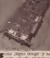
● Osnovano je društvo za borbu protiv kompjuterskog kriminala na Internetu, pod nazivom „Guardian Angels" ili u prevodu „Anđeli čuvari". Svi koji haraju cyberspaceom, moraće da se pričuvaju Anđela čuvara. Kakva će biti efikasnost ove operacije, ostaje da se vidi. (sp)

Macintosh emulator za PC



Ako neutešno patite što nemate *Macintosh* potražite ovaj program uz koji ćete barem privremeno moći da uživate u njegovim čarima. *Shareware* verzija omogućiće vam desetak minuta rada pre nego što se sama ugasi. Iako je lista ograničenja veća od liste mogućnosti ipak možete da pokrenete SCSI uređaje, CD-ROM-ove i diskete. Pokušani programčići (uglavnom igrice i animacije) rade bez problema, a uvaženi (nepotpisani) prikazivač uspeo je da pokrene i *MS Word* u verziji za *Macintosh*. (vg)

REALMagic Producer



Firma „Sigma Design" je na tržište izbacila *REALMagic Producer* kompletno hardversko-softversko rešenje za kreiranje dugotrajnih MPEG animacija i video-zapisa. Sastoji se od hardverskog MPEG kompresora u vidu 32-bitne PCI kartice sa *C-Cube CL-4000* procesorom na sebi koji može da kompresuje 60 sekundi snimka za oko 3 minuta i softvera u koji ulaze program za kontrolu (nešto kao komandni panel za sve ostale delove) *Adobe Premier 4.0* i *Caligari Truespace 1.04*. Moguće je snimati gotove animacije u bilo kom formatu čiji ste CODEC modul instalirali u svoj Windows, pa je tako moguće dobiti i *AVI* i *QuickTime* animacije pored standardnog MPEG-1 formata. Kartica košta oko 3750 funti i zahteva najmanje Pentium mašinu sa 8 MB RAM-a i slobodnim PCI slotom koji radi na najmanje 33 MHz. Izgleda skupo ali ovo je definitivno najjeftiniji proizvod svoje vrste. Ne smemo ni da pomislimo koliko li košta najskuplji. (sp)

The Hutchinson Multimedia Encyclopaedia





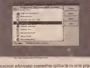
Ovo je još jedna od multimedijalnih enciklopedija na CD-ROM-u. Sadrži sve podatke iz istoimene „papirnate" enciklopedije, što uključuje oko 34 000 tekstova, 24 000 unakrsnih referenci i 50 minuta različitih video snimaka. Iako istorijski pokriva period od 4 000.000 godine pre nove ere pa do danas, video snimci, prirodno, datiraju iz bliže prošlosti. Da bi je koristili potrebna vam je 386SX mašina sa 4 MB RAM-a, 4 MB prostora na disku i zvučna kartica, ali se za udoban rad preporučuje najmanje 486 sa 8 MB. (sp)

Autodesk Animator Studio

Autodesk" je odlučio da potpuno batali *Animator* i kompletnu tehnologiju ugrađenu u ovaj poznati program za 2D animaciju i efekte prebaci u svoj novi proizvod, *Animator Studio*. Osnovna razlika je u tome što je *Animator Studio* prava Windows aplikacija sa odgovarajućim korisničkim interfejsom i što su autori odustali od zastarelog FLIC formata koji je dozvoljavao samo 8-bitnu paletu i prešli na popularni AVI koji nema tih ograničenja. Takođe, u program je integrisan i *Animator SoundLab* program za obradu zvuka koji može da održava krutu vezu između kadrova animacije i zvučnog signala olakšavajući time posao sinhronizacije. Još jedna interesantna stvar je da se *pitch* i *tempo* parametri mogu nezavisno menjati, pa možete recimo povisiti nečiji glas bez njegovog skraćivanja. (sp)



Uninstaller 3



Iako je na našim prostorima popularniji program *Remove-IT*, *Uninstaler* u novoj verziji uključuje deinstaliranje Windows 95 programa, pravilnije logovanje datoteka kao i šetanje samih Windows komponenti sa diska na disk ili iz jednog u drugi direktorijum, naravno uz korigovanje pripadajućih INI datoteka. Dodatnu prednost čini mogućnost arhiviranja nepotrebne aplikacije sa svim pripadajućim komponentama tako da možete jednostavno da je sklonite na diskete ili arhivski disk. Sve se beleži u jedinstvenu kompresovanu datoteku iz koje se aplikacija lako restaurira. (vg)

Windows 95, Internet... i kraj

Orbitu je ove godine, pored kompjutera i birotehnike pridodata komunikacija i organizacija. Birotehnika je otišla u drugi plan, pošto savremeni biro danas i onako ne može da se zamisli bez kompjutera, mreža i sličnog

Specijalno za „Svet kompjutera"
Miomir BESARABIĆ

Bazel, oktobra

Kao i ranijih godina sajam u Bazelu je u četiri dana privukao preko 70 hiljada posetilaca. Dominirali su *Windows 95* i aplikacije za njega, *Internet* i nešto malo manje multimedija. Orbit doduše nije sajam na kojem se mogu očekivati neke senzacije ili svetske prezentacije novih proizvoda, kao uostalom ni jedan u Evropi sa mogla izuzetkom CeBita, jer se svi važniji noviteti prezentiraju na sajmovima u Americi. Uprkos tome, prikazani su proizvodi koji su se tek pojavili ili će se uskoro pojaviti.

Orbit može ove godine da zahvali tome da se *Windows 95* u nemačkoj varijanti pojavio 5. septembra i da je gomila produkata za *Windows 95*, uglavnom softvera, i nešto manje hardvera došla na tržište ovih dana. Isto tako može da zahvali nevoljenom usponu Interneta ove godine. Mreža svih mreža, koja je zahvaljujući neprestanom pisanju o njoj u skoro svim medijima privukla najmanje 10 miliona novih korisnika, bila je hit i na Orbitu.

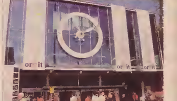
Interesantno je da su na skoro svim štandovi ma prikazivane prezentacije putem velikih ekrana ili zidnih projektora gde se umesto folija stavlja poseban uređaj povezan sa kompjuterom koji prikazuje sve aktivnosti na monitoru, tako da je veoma lako demonstrirati neki program ili prikazan slide-show napravljen sa nekom programom za prezentaciju. Uz to je bilo i štandova sa muzičkim i igračkim grupama koje su u pravilnim vremenskim razmacima prikazivale svoj šou. Privlačenje posetilaca na ovaj način većini izlagača uopšte nije pomoglo, pošto nisu imali ništa posebno da prikažu.

Na više mesta su bili postavljeni kompjuteri povezani na Internet, gde se mogli slobodno da pretražujete *World Wide Web*, i na svima do poslednjeg je kao pretraživač bio instaliran *Netscape Navigator*.

Veliki(?) plavi

Najveće štandove na Orbitu imala su dva giganta kompjuterske industrije: „Microsoft" i IBM. Broj posetilaca na ta dva štanda je bio međutim veoma različit, dok su se posetioci tiskali na štandu „Microsofta", kod IBM-a je bio vrlo mali broj posetilaca.

Na štandu IBM-a glavni produkt je bio *Lotus Notes* sa kojim IBM planira da stekne značajne poene na tržištu softvera. Mnogi stručnjaci smatraju da je IBM sa kupovinom „Lotusa" upao u klopku, jer je Notes jedan inovativan



proizvod (čak suviše inovativan) čiju filozofiju u suštini retko ko od odgovornih za kompjuterske sisteme u firmama razume. Navodi se i to da je *Notes* dostigao svoj vrhunac u prodaji, tako da će IBM u buduće teško da osvoji nove kupce bez obzira što su mnoge velike firme grupni rad u svojim mrežama organizovale sa njim. Inače prikazana je samo postojeća 16-bitna verzija, dok je nova verzija *Notesa* (32-bitna verzija 4.0 za *Win95*) još u pripremi i pojaviće se do kraja godine.

U jednom ćošku IBM-ovog štanda mogao se videti i Lotusov tekst procesor *WordPro*, naslednik *AmiPro*-a u za sada 16-bitnoj verziji. Po onome što se moglo videti u kratkoj prezentaciji „Lotus" je uspeo da opet u mnogo čemu bude korak ispred *Winworda*, po funkcionalnosti, mogućnostima i jednostavnosti rukovanja. Nažalost, situacija na tržištu je potpuno obrnuta i prevlast drže „Microsoftova" aplikacija.

Što se *OS/2* tiče, potpuno je bačen u zapećak, a poslednji udarac mu je naneo sam IBM odlukom da na svoje kompjutere, ukoliko to kupac želi, instalira *Windows 95*.

Lotus je inače najavio za novembar biro paket *SmartSuite 96* (nije greška, 96) koji će sačinjavati 32-bitne verzije programa *WordPro* (tekst procesor), *1-2-3* (unakrsno računanje), *Freelance Graphics* (prezentacije), *Approach* (baza podataka) i *Organizer* (planiranje termina). Svi ovi programi sa *Notesom* sačinjavaju paket *Notes Suite*. Isto tako je najavljena verzija 7.0 programa *cc:Mail* koji će podržavati *Exchange* u *Windowsu 95*.

Novell

Na štandu „Novella", proizvođača mrežnog softvera, mogla su se videti pored *Netware 4.1* i *GroupWise* (konkurent *Notesu*) rešenja za povezivanje Novell mreža na Internet. Po želji mnogih korisnika *NetWarea*, „Novell" koji radi sa IPX/SPX protokolom izašao je u susret svojim korisnicima i nudi konačno mogućnost povezivanja lokalne mreže putem TCP/IP protokola na Internet. Pošto su najjači veliki biznis sa Internetom, u saradnji sa AT&T-om ponudili su i rešenja za WAN (*Wide Area Network*), odgovarajuće servere, rutere i ostalo. Tu je bio postavljen i „Internet kafe" gde je na sedam PC-a mogao slobodno da se pretražuje *World Wide Web*. Inače „Novellov" klijent softver *Corsair* koji je trebao da se pojavi krajem avgusta, pojaviće se tek krajem godine, ali biće zato besplatno deljen preko Interneta. *Corsair* sadrži *Corsair Engine*, Internet pretraživač *Ferret* i *Virtual World User Interface* koji nudi potpuno novi grafički interfejs za korisnike u svim vrstama mreža. Inače sve informacije o Novellovim planovima i produktima mogu se dobiti na WWW na grafički

interesantnom Novell Home Page (http://www.novell.com)

Quarterdeck

Firma „Quarterdeck" je predstavila dva proizvoda, paket Internet Suite i Clean Sweep 95. Internet Suite je paket koji košta 99 SFR i u kome se nalaze svi programi (Mosaic, Mail/News, FTP, Telnet itd.) potrebni za pretraživanje Interneta, a koji je pre svega namenjen početnicima (jednostavan setap i konfiguracija) ili onima koji žele celovito rešenje sa kompletnim softverom. Clean Sweep 95 je odličan deinstaler koji nudi različite opcije od pretraživanja direktorijuma za duple i nekorišćene biblioteke (DLL si) i fajlove do deinstaliranja kompletnih programa.



Sun Microsystems

Još jedan štand gde se sve vrti oko Interneta. „Sun Microsystems" je predstavio dva nova produkta. Java je nova programerska alatka za WWW pretraživače na principu takozvanih „apleta", a Hot Java je pretraživač koji prepoznaje strane i aplikacije pisane sa Java jezikom i koji trenutno u alfa verziji stoji na raspolaganju na WWW Home Page „Sun Microsystems-a" (http://www.sun.com) za testiranje. Radi se o tome da aplikacije pisane Javom mogu da se ubace u HTML dokumente i odatle dinamički pozovu. Hot Java pretraživač će biti pisan za sve sisteme, a da bi se brzo raširio davace se besplatno preko Interneta. „Netscape" je inače najavio da će njegov Navigator u novim verzijama podržavati Javu.

Microsoft

Idemo dalje do štanda „Microsofta". Tamo su u non-stop prezentacijama na džinovskom ekranu predstavljani Windows 95, Office 95 i Microsoft Network. Ispred ekrana su bila postavljena sedišta, ali je broj zainteresovanih daleko premašivao njihov broj tako da je praktično bilo nemoguće prići štandu. „Microsoft" je prikazao Money 95, program za vođenje kućnih finansija i Homebanking (kućno bankarsko poslovanje) koji se u specijalnoj akciji do 31. oktobra prodaje za samo 30 DEM, zatim Microsoft Plus koji sadrži dodatne aplikacije za Windows 95, Internet Explorer (deli se besplatno preko velikih mreža) koji omogućava pretraživanje Interneta bilo preko nekog Internet provajdera ili preko Microsoft Networka. Ovo drugo je za sada moguće samo u Americi, dok Evropljani dolaze na red tek iduće godine. Tu je zatim System Assistant koji poboljšava performanse vašeg sistema, zatim Drive Space u verziji 3.0 koji omogućava kompresiju hard diska na tri različita nivoa u zavisnosti koliko koje fajlove koristite, kao i različite pozadine za desktop, sa animacijama, zvukovima i filmovima koje u suštini uopšte nisu potrebne i samo oduzimaju neophodne resurse vašeg sistema. „Microsoft" inače planira da svaka tri meseca izdaje takozvane Tune Up Packs koji treba da ispravljaju bugove u Windows 95. Inače na mnogobrojnim PC ima na štandu mogla se isprobati skoro celokupna paleta „Microsoftovih" proizvoda pod uslovom da dođete na red. Na jednom od njih je primećen i Windows NT Workstation 3.51 sa Windows 95 Shellom koji se trenutno nalazi u alfa verziji i deli besplatno na testiranje, a biće sastavni deo za kraj godine predviđene verzije 3.6. „Microsoft" inače planira da uskoro besplatno deli Netware print i fajl sistem za Windows 95 i NT koji će im omogućavati da budu klijenti u Novell mrežama bez da je Netware instaliran.

Apple i Claris

Predstavnik „Applea" za Švajcarsko „Industrade AG" na prilično velikom štandu nije prikazao ništa posebno. Ipak, najveću pažnju je privlačio muzički šou sa igračicama koji se ponavljao svakih pola sata. Očigledno da „Apple" nema pravi odgovor na Windows 95 i da će Mac ostati popularan među svojim sadašnjim obožavaocima bez da privuče nove.

Jedna zanimljivost na štandu „Clarisa": tamo ste mogli da poručite različit softver koji je koštao samo upola cene nego u radnji i sve to vam je odmah snimano na CD-ROM koji ste pola sata kasnije mogli da podignete. „Claris" pokušava inače da svoje aplikacije pisane za Mac predstavi i PC korisnicima, ali za sada bez većeg uspeha, pa se i ova akcija može smatrati marketinškim trikom bez nekog većeg uspeha.



Švajcarska pošta

Švajcarska pošta odnosno „Telecom", s obzirom na predstojeću deregulaciju tržišta telekomunikacija, pokušava da atraktivnim proizvodima zadrži primat na tržištu, tako da je na njihovom štandu eksperimentalno prikazana interaktivna televizija, gde sa specijalnim daljinskim upravljačem poručujete na primer film iz videoteke koji hoćete da gledate, kupujete direktno robu iz elektronskih kataloga jednostavnim pritiskom na dugme ili preuzimate pakete informacija i vesti po vašem izboru. Sve je to još uvek stvar za bližu ili dalju budućnost, ali izgleda veoma interesantno i obećavajuće. Za PC korisnike tu je bio ETV-Connect program koji je napravljen u saradnji sa cirškom firmom „Furrer & Partner" i sa kojim se putem modema spajate sa računarom švajcarskog „Telecoma" gde po želji tražite brojeve telefona, brojeve faksa ili adrese svih pretplatnika u Švajcarskoj.

I ostali

„Micrografx" je predstavio grafički paket AFC u kome su Picture Publisher, program za dijagrame i analize Flowcharter i ilustracioni program Designer, svi u verziji 6.0 i pisani za Windows 95, a nose još i oznaku „Office kompatibilni" jer se izvanredno uklapaju u MS Office aplikacije.

Što se tiče multimedije na mnogim štandovima su se vrteli AVI filmovi pod Windowsom 95 u odličnom kvalitetu (baš što se tiče dosadašnjih iskustava) i bez preskakanja, čak i po dva filma istovremeno. Treba samo napomenuti da ni jedna od tih mašina nije bila ispod Pentiuma 120 MHz sa minimalno 16 MB RAM-a.

Za kraj pomenimo i firmu „Autodesk" koja je predstavila AutoCAD u verziji 13 za Windows 95 i čije se pojavljivanje očekuje početkom oktobra. Cena? Sitnica od oko 9000 SFR.

Sve u svemu

Windows 95 i Internet su trenutno potisnuli sve ostalo po interesovanju i praktično su se svi proizvođači softvera, od malih do najvećih, okrenuli pravljenju aplikacija za Windows 95, dok proizvođači hardvera ubrzano izbacuju Win95 drajvere za svoje produkte kao i nove Plug and Play produkte. Kao što smo već pomenuli, Orbit je posetilo više od 70 hiljada posetilaca, ali se većina ipak muvala oko štandova pomenutih u tekstu, dok su ostali privlačili malo pažnje. Bilo je tu svega i svačega od kojekakvih firmi koje prodaju sve i svašta do sitnih prodavaca disketa i CD-ROM-ova sa shareware softverom. Nadamo se da će i iduće godine Orbit biti tako posećen i da će se opet pojaviti neki produkt kao Windows 95 koji će mu dati aktuelnost, jer će u suprotnom postati potpuno nezanimljiv sajam.

MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT



Sa sigurnošću se može reći da ovaj **FENOMENALNI** CD predstavlja **PRVU PRAVU** interaktivnu multimedijalnu tvorevinu do sada. Od CD revolucije pričali smo protekle dve godine o mnogim softverima nazivajući ih interaktivnim. Međutim, trebalo je da stari majstori iz legendarne „Monti Pajton" ekipe sednu da urade CD i pokažu svima kako se to zaista radi.

Čemu toliko oduševljenje, pitate se? Pa, suština te toliko pominjane interaktivnosti je u neprestanoj komunikaciji sa računarom, a ideal kojem se teži jeste da korisnik može da klikne bilo gde na ekran i dobije povratnu informaciju koja ga vodi dalje kroz program. Upravo to postigli su ljudi iz tima „7th Level" svojom obradom najboljih skečeva, animacija i verbalnih fazona uvrnutih „Pajtonovaca".

Naravno, neophodan preduslov za uživanje u CD-u *Monty Python's Complete Waste Of Time* jeste da volite taj bizarni humor. U tom slučaju, uživaćete *gubeći vreme* i kliktati svuda po ekranu aktivirajući najraznovrsnije budalaštine koje prevazilaze vašu maštu. Ako želite da vas svet „Pajtonovaca" prati i posle napuštanja programa, aktivirajte tzv. *Pythonizer* i pridodajte svom Windows okruženju šašave screen savere, wall papere, ikone, WAV ove koji će pratiti vaš dalji rad na kompjuteru. Ipak, pazite da blagovremeno isključite neke od bezobraznijih fazona kako vam se ne bi desilo da se usred razgovora sa klijentom nehotičnim pritiskom na pogrešan taster iz *Sound Mesavra* začuje podrigivanje ili „puštanje vetra".

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM uzeli smo iz „Intel Computers CD Cluba"

500 NATIONS



Leta Gospodnjeg 1492. Kristofer Kolumbo plovio je prema ostrvima koja danas nazivamo Kuba, Haiti i Dominikanska Republika. Iskrcavši se na obalu rajskog izgleda i proglasivši je svojinom Španije, Kolumbo je sreo pripadnike Taino plemena koji su govorili aravakškim jezikom. Tako je počela agonija starosedelaca kontinenta koji danas nazivamo Amerikom. Belci koji su došli za Kolumbom u stolećima koja slede, polako i sistematski ce uništavati čitave nacije, da bi danas sebi davali za pravo ulogu svetskog policajca koji druge uči šta je genocid.

Pribrani pojedinci koji su se okupili u grupu sumanjivog naziva „Microsoft" pokušali su da skrenu pažnju na postojanje 500 različitih plemena od kojih je danas ostala šačica bednika po prljavim rezervatima. Kao polaznu osnovu uzeli su doku-



mentarni film „500 Nations" i napravili multimedijalno izdanje istog naslova. Izvršni producent filma i naš vodič kroz ovaj projekat je **Kevin** *Ples sa vukovima* **Kostner** (Kevin Dances With Wolves Costner).

S obzirom da smo ponikli na američkim vesternima, ova tema nam je relativno interesantna, a verodostojnost podataka, koje su holivudski producenti obrađivali decenijama, je zagarantovana. Kroz *500 Nations* saznaćete šta se zaista desilo na Lil Big Hornu sa generalom Kasterom i Bikom Koji Sedi, kako su živeli i umrli legendarne apačke poglavice Kočiz i Džeronimo, kakva je zverstva Kortes pravio sa Astecima i još mnogo toga. Vrlo edukativan disk.

N.V.

CD-ROM uzeli smo iz cedeteke „Espro"

ENCARTA 96 ENCYCLOPEDIA

Krajem oktobra 1995. godine pojavila se jedna od najpopularnijih multimedijalnih enciklopedija *Encarta 96* koja sadrži više od 26 000 pojmova. U odnosu na prethodnu verziju *(Encarta 95)* glavna promena je dodavanje novog CD-a sa podnaslovom *World Atlas*. Na CD-u sa podnaslovom *Encyclopedia* najviše promena koje smo mi primetili odnosi se na predeo bivše Jugoslavije. Ubačena su dešavanja u Bosni i Hercegovini zaključno sa junom 1995. Spominje se opsada Sarajeva, uzimanje trupa UN za taoce, kao i napadi NATO aviona. Kao posebno poglavlje pojavljuje se „Rat u Bosni i Hercegovini". Pored drugih novina, primetili smo i izmene kod zemljotresa, veoma



efektni snimci zemljotresa u Japanu, a posebno onaj koji je 17. januara 1995. godine pogodio Kobe, gde je poginulo više od 4 000 ljudi.

Za razliku od prethodne *Encarte* ovde se nudi mogućnost dopunjavanja podataka. Preko „Microsoftove" mreže može se jedanput mesečno uzeti set od 35 artikala (tekst, mape i fotosi) i pridodati postojećim podacima.

Z.M.

CD-ROM uzeli smo iz firme „Helian Computers"



MICROSOFT DOGS

U prošlom broju „Sveta kompjutera" predstavili smo vam CD izdanje *Multimedia Dogs* softverske firme „Inroads Interactive". U međuvremenu smo imali prilike da pogledamo i slično „Microsoftovo" izdanje i prenosimo vam prve utiske. *MS Dogs* je kao klasično izdanje *Home* serije, prepoznatljivog izgleda. Pored standardnih mogućnosti pretraga i upoznavanja sa rasama koje mora imati ovakva enciklopedija pasa, CD obiluje i neobičnim detaljima. Tako na primer možete obaviti šišanje pudlice po sopstvenom dizajnu, svirati na „psećem klaviru" (oktava je sastavljena od psećeg laveža), pogledati snimke psa koji zna da računa ili Le





sijevog treninga, uporediti služno polje psa i čoveka, čuti kako se reč pas i onomatopeja laveža izgovaraju širom planete. Naravno ni tehnički podaci nisu zanemareni, tako da o svakoj vrsti možemo pročitati dovoljno podataka uz gledanje ilustracija i animacija. „Microsoft" se još jednom potrudio da od enciklopedije napravi izuzetno interesantno izdanje prepuno podataka, ali krajnje lako za korišćenje i veoma zabavno. *MS Dogs* toplo preporučujemo.

G.K.

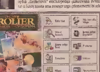
CD-ROM uzeli smo iz firme „Ognjasoft"

THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA



Nakon već solidnog broja CD izdanja enciklopedijskog tipa koje smo imali prilike da pregledamo stekli smo merilo vrednosti i sa većom dozom sigurnosti vam možemo preporučivati naslove.

Jedno od retkih kvalitetnih izdanja iza kojih ne stoji čuveni „Microsoft" našlo se pred nama. U pitanju je opšta „Grolierova" enciklopedija (takozvana svaštara u kojoj zaista ima mnogo toga (zlonamerni bi rekli



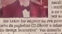
da još više toga nema, ali u kojoj to enciklopediji čovek može naći sve što ga interesuje?) Glavni meni nudi mogućnost pretrage po abecedi i po željenoj reči, pretragu organizovanu preko „deveta znanja" (umetnost, geografija, istorija, nauka društvo, tehnologija), kretanje kroz istoriju (Timeline), pregled mapa, preslušavanje zvukova (životinje, ptice, čuveni govori, instrumenti, klasična muzika), pregled multimedijalnih mapa (animacije istorije i ratova), a tu su i indeks znanja (istorija, geografija, priroda i nauka), biblioteka slika, video zapisa i animacije.

Ono što svako od nas prvo gleda je šta ima o nama. Tu su (standardno) Tito i Sloba, nekolicina pripadnika naše kulturne baštine i solidno bogata istorija naše zemlje. Nije mnogo, ali ima nas. I ovaj CD je kao i većina drugih koje smo imali prilike da vidimo pro-američki. Što se tiče tehničkog dela i vizuelnog utiska, „Grolier" je stepenicu ispod ostvarenja „Microsofta". No, to je solidna enciklopedija iz koje možete dosta da naučite (ja jesam).

Goran KRSMANOVIĆ

CD-ROM uzeli smo iz firme „Ognjasoft"

GHOSTS



Verujete li u duhove? Da li ste na nekoj kućnoj zabavi pucali čašom po stolu i tražili odgovore? Da li ste za opkladu proveli noć na groblju?

Ma kakav bio odgovor na ova pitanja, svakako treba da pogledate CD *Ghosts* u izdanju firme „Media Design Interactive". Vaš domaćin kroz ovu multimedijalnu pustolovinu je **Kristofer Li** (Christopher Lee), legenda horor filmova, jedan od dugogodišnjih tumača Drakule. Dakle, pravi lik za tu priču. Krećući se kroz 3D kompletno izrendanu „ukletu" kuću naići ćete na razne predmete iznad kojih će pointer promeniti oblik, dajući vam do znanja da možete videti snimak, fotografiju ili čuti odgovarajući zapis. Teme su raznovrsne, od poltergeista do isterivanja đavola (zvuči zaista jezivo). Obavljeni su intervjui sa vodećim svetskim parapsihologičarima i isterivačima duhova i đavola.

Posle gledanja ovog CD-a možda ćete saznati odgovor na večno pitanje: ima li života posle smrti?

N. V.

CD-ROM uzeli smo iz cedeteke „TM Comp"





Beograd Mišarska 11 Tel: 33 22 75 33 94 94 Fax: 322 72 81

Otvoren put za biznis preko Interneta

Još pre godinu dana niko živ nije ni čuo za firmu Netscape, dok danas skoro svako zna za nju i njen pretraživač World Wide Web-a Netscape Navigator

Specijalno za „Svet kompjutera"
Miomir BESARABIĆ
Cirih, oktobra

Dajući svoj program privatnim licima na besplatno korišćenje, „Netscape" trenutno drži oko 70 posto tržišta ili, bolje rečeno, oko 25 miliona korisnika sa njim pretražuje WWW. Džimu Klarku, prvom čoveku „Netscapea", jasno je da će *Internet* zameniti lokalne mreže: *„Čemu ulagati pare u tako nešto kada Internet sa kompletnom infrastrukturom već postoji"*. Njihov cilj je da *Navigator* od običnog pretraživača postane kompletni komunikacioni centar za *Internet*.

Kada je ova kuća posle samo šesnaest meseci postojanja izašla na berzu, iako je bila u velikim gubicima, njene akcije su učetvorostručile vrednost. Možda je reakcija berzanskih mešetara bila malo preterana, ali činjenica je da nijedna ozbiljna firma ne može sebi da dozvoli da ne bude prisutna na WWW, jer pobedonosni pohod *Interneta* je nezaustavljiv. Informacije, bilo da se radi o običnim pismima, kompletnoj dokumentaciji ili formularima za porudžbine, sve više i više slaće se isključivo elektronskim putem. Uostalom, i pisac ovih redova informacije i tekstove sa redakcijom razmenjuje isključivo putem elektronske pošte.

Prilika za bogaćenje

Ko na vreme otkrije ovaj trend i ponudi neki proizvod, usluge ili informacije, napraviće odličan posao. Ovakav razvoj se i mogao pretpostaviti, pošto je od početka ove godine *Internet* bio predstavljan u skoro svim medijima u nesrazmerno ogromnoj količini i često na mestima koja uopšte nisu primerena (npr. časopisi sa TV programom).

Naravno iza svega ovoga stoje najvećim delom velike softverske firme, ali i firme koje izdaju kreditne kartice („VISA", „Master Card") koje su napustile novo, još neizrađeno tržište, jer su na zapadu konvencionalna tržišta već prezasićena obiljem svakojake robe, tako da su zarade sve manje i manje. Da se na *Internetu* može prezentirati praktično sve pokazuje i predstavljanje novih „Flato-(dh)" modela *Bravo i Brava*. U novinskim oglasima dizajniranim u izgledu *Windows 95* prozora, pored slike date su samo osnovne informacije uz napomenu da za detaljne informacije pogledate WWW adresu http://www.it.it/Fiat-Bravo-Brava. Uključenjem na ovu stranicu možete da pozovete detaljne informacije na osam jezika.

Netscape Navigator

Trenutno su prezentacije na WWW statične, ali prodor je već najavljen i za njega je zaslužan niko drugi nego „Netscape". Kako je najavljeno, u decembru se pojavljuje *Navigator 2.0* (beta verzija se već može kopirati sa http://www.netscape.com) koji donosi potpuno nove mogućnosti. Pored korišćenja *HTML-a (Hyper Text Markup Language)* u verziji 3.0, „Netscape" će podržavati i programski jezik *JAVA* firme „Sun" baziran na C++, koji radi na principu *appleta* ili malih programa koje pretraživač preporučuje i odmah kopira sa servera i izvodi direktno na ekranu. To može da bude npr. šetajuća reklama na dnu vašeg ekrana, sportski rezultati koji se menjaju u realnom vremenu ili neki video ili animacija koji će biti direktno prikazani na ekranu. Novost je i da će zvučni fajlovi biti odsvirani direktno u realnom vremenu, bez čekanja da pretraživač kopira na vaš kompjuter i tek onda odsvira.

Naravno razvoj [illegible] potpune integracije kompjutera [illegible] gde neće biti razlike da li [illegible] na svom disku ili na nekom serveru [illegible] hiljada kilometara udaljenom od vas. Naravno ni je zaboravljen ni *Virtual Reality*. Uz pomoć VRML standarda biće moguće realizovanje virtualnih prostorija gde će na primer tekstovi biti prikazani 3D umesto običnih tekstualnih površina. Mnoge softverske firme uveliko eksperimentišu sa tim.

Što se tiče programa za razvoj ovih aplikacija najavljena je prava poplava novih produkata. Počev od običnih tekst procesora *(Winword, Word Pro, Wordperfect)* do programerskih aplikacija *(Visual Basic, Delphi, Oracle Power Objects)* HTML jezik će biti svuda podržavan. Uz *Netscape 2.0* biće izbačena i *Gold* verzija u kojoj će *HTML Editor* biti integrisan i biće moguće direktno editovanje stranica na WWW.

Za elektronsko izdavaštvo vodeću ulogu preuzeo je „Adobe" sa svojim *Acrobatom*. *Acrobat* omogućava na jednostavan način ubacivanje elektronskih publikacija i biće takođe podržan od *Netscape 2.0*.

On-line šoping

Ne treba zaboraviti ni elektronski šoping koji je do sada, zbog slabe sigurnosti podataka (napr. pri slanju broja kreditne kartice sa kojom kupujete nešto), bio nedovoljno iskorišćen, iako je to potencijalno tržište od preko 35 miliona ljudi koje se svakodnevno povećava za par stotina hiljada. Po nekim istraživanjima, do sada samo 12 posto korisnika *Interneta* koriste mogućnost *on-line* kupovanja, a po želji velikih kompanija ta cifra treba da bude preko 90 posto. Trenutno više firmi radi na postupcima za kodiranje informacija koje se prenose elektronskim putem ili tzv. elektronskom novcu *(E-Cash)*. Naravno i ovde najveći drže sve u svojim rukama: Microsoft i VISA na jednoj strani, Netscape i MasterCard na drugoj, uz par manje značajnih firmi koje nemaju taj potencijal za ostvarenje ovih projekata.

Prilika i za nas

Tako se, eto, biznis budućnosti polako pri prema za vremena koja dolaze, gde mnogi već unapred trljaju ruke zbog moguće zarade. A da ćemo i mi jednom biti uključeni, mada to trenutno [illegible], pospano je sigurno, jer za prezentiranje na WWW nije potrebno odmah postaviti svoj server. Veliki broj firmi iznajmljuje mesto na tuđim serverima i to za prilično mali iznos, čak mnogo manje nego što je potrebno za jedan oglas u novinama ili na TV, i to u kvalitetu koji se postiže sa mnogo manje truda i troškova, nego što to iziskuje štampanje oglasa ili snimanje TV spota.

Ovo je pogotovu odlična šansa za mnoge naše firme da se predstave u inostranstvu, pošto telekomunikacije ionako ne potpadaju pod sankcije, a *Internetom* ne vlada niko, pa je svima omogućena jednakost. Možda će ovo mnogima izgledati kao daleka budućnost pogotovu za nas, ali nije tako, pošto ćemo prve plodove svega ovoga videti već krajem ove i početkom sledeće godine.

Autor je konsultant iz oblasti komunikacija i publikovanja na Internetu, zaposlen u firmi „Hepton AG" u Cirihu koja se bavi publikovanjem i marketingom na Internetu. Autora možete kontaktirati na e-mail adresu: mbesarabic@access.ch



MS Plus!

A sad malo MI!
Svi časopisi su ispričali svoju priču o novom operativnom sistemu (čak i dnevne novine), i o programima za njega (i protiv njega). MI smo bili parlamentarni pa smo sačekali da svako kaže šta ima. Vreme je da mi iznesemo svoje mišljenje. Tim povodom smo sazvali sastanak.
Po poslovniku teme broja, na red su došli programi koji rade pod novim čudom od operativnog sistema. Sve su to programi koji u produžetku svog imena imaju ono famozno 95.
I tako je sastanak započeo izlaganjem o MS PLUSu - dodatak na postojeće savršenstvo. Ovo je pažnje vredna nadogradnja, koja prosečno čini dobrim, a savršeno savršenijim. Neko, doduše pominje sporadična usporenja ali da ne dužimo. Detalje ćete saznati iz izlaganja kolege Gašića.
Tema Stančevićevog, izlaganja je nova verzija Corelovog paketa za crtanje, animiranje, prezentaciju i šta još sve ne. Sve u svemu paket mnogo obećava.
I tako reč po reč, kolega po kolega i kompletirasmo raspravu, odnosno temu broja. Pa pošto direktnog prenosa više nema, predlažem vam da pogledate stenogram, na sledećim stranicama.

Predsedavajući Emil Smajić

Ono što vam nedostaje u Windowsu 95 (k'o žabi bicikl)



Sve ono što „Microsoft" (uprkos kašnjenju) nije uspeo da zarši za *Windows 95* strpano je dvanaest instalacionih i skoro četrdeset instaliranih megabajta paketa *Microsoft Plus! for Windows 95* koji se nakon instaliranja uredno prikazuje u vrhu hijerarhije vašeg sistema *(My Computer Properties* - dobija se desnim mišem).

Instalacija je, ipak, dovoljno ljubazna da vas pita koje komponente želite a koje ne. Pomenute komponente su: Drive Space 3 (2289 KB) *System Agent* (857 KB) *Internet Jumpstart Kit* (15671 KB) *Desktop Themes* (19093 KB) *Dial Up Networking Server* (320 KB) *3-D Pinball* (3153 KB) i *Visual Enhancements* (905 KB). U zagradama su zauzeti kilobajti a cenu možete izračunati po formuli *size/1024*0.5 DEM* (ako je aktuelna cena hard diskova oko pola marke po megabajtu).

Drive Space 3.0

Ovo je, naravno, alatka za pravljenje on-line kompresovanih diskova. U *Propertiesima* za bilo koji fizički disk (ne mrežni) dobićete novu stavku koja vam pruža izbor kompresije diska ili pravljenja novog kompresovanog diska od preostalog slobodnog prostora na tom disku. Kako nismo preterani ljubitelji ovakvih alatki iskompresovali smo samo disketu. Na naš zahtev da napravimo dodatni disk od 100 MB preostalog prostora kompjuter nam je dao projekciju budućeg drajva od 199 MB i upozorenje da moramo da napravimo diske tni *Uninstall* inače nećemo moći da deinstaliramo Windows 95. Nije da želimo da deinstaliramo Win 95 ali se nismo usudili da nastavimo (posle tu disketu treba negde sačuvati a to je u Redakciji uzaludan posao).

System Agent

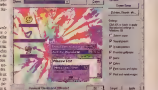
Ni manje alatke ni veće koristi. Sve one poslove o kojima ste morali da vodite uredne beleške možete da prepustite ovom programu koji će se elegantno useliti na vaš Task Bar. Možete da rasporedite kada će se obavljati poslovi kao što su notifikacija, provera i defragmentacija hard diska ali uz malo veštine možete da ga naterate da vam skuplja poštu sa BBSova, budi vas u cik zore ili upozorava da je vašem detetu vreme za spavanje. Interesantno je da ga programi za pregled memorije uopšte ne registruju kad ne obavlja neku od operacija pa neće mnogo opteretiti vaš sistem.

Internet Jumpstart Kit

Na petnaestak megabajta dobićete sve što vam je potrebno za Internet pod uslovom da imate (a nemate) pravog Internet provajdera. To može biti vaša mreža ili modem. Pokušali smo da pozovemo MSN u Bugarskoj i Mađarskoj i saznali da severni susedi imaju vezu na 14400, istočni na 9600, da uvek ima slobodnih linija i da sam dogovor između vašeg kompjutera i Microsoft Networka traje toliko da smo se uplašili za naš siroti novinarski budžet.

Desktop Themes

Definitivno najšareniji deo *Plus'a*. Dvadesetak megabajta (kompresovanih) zezalica za vaš kompjuter postaviće vaše ikone, desktop, skrin sejvere, mišopokazivače i ostalo. Pošto se ubrajam u (sada već ostarelu) „decu cveća" prijalo mi je šarenilo i *Bicycle Tilt* iz koga raste cveće kada u njega bacate „ospatke". Naravno ima kombinacija i za „ozbiljnije" korisnike. Svi „wallpaperi" (slike u pozadini desktopa) pravljeni su za rezoluciju 1024 pa možete da ih vidite u punom sjaju.



Dial-Up Networking

Ovim alatkom možete da napravite pravi server od svog kompjutera i samo tome i služi. Kod kuće slobodno možete da ostavite uključen kompjuter koji će se probuditi na vaš telefonski poziv, tražiti vam šifru i dozvoliti vam da po njemu čačkate onoliko koliko mislite da je bezbedno. Lepo.

3-D Pinball

Mada (po rečima iskusnih stručnjaka) ne spada u najbolja ostvarenja te vrste ovaj fliper može da vam pruži malo zabave u časovima dokolice. Pošto spadam među ljubitelje zvuka, pouključivao sam sve što može da se čuje i naravno slika je počela da štuca (mada se ne žalim na svoje komponente). Izgleda da će Pentium sa barem 16 MB RAM-a i akceleratorom boljim nego što je Trident ili Cirrus ipak postati standardna mašina i to je definitivno zavera velikih sila protiv nas.

Visual Enhancements

U 900 KB smešteno je nešto koda čiji je isključivi zadatak da vaš radni ekran učini lepšim a sistem sporijim. Poboljšanja ćete dobiti prostim aktiviranjem stavke *Plus!* u *Display Properties*-ima. Ako imate ekran rezolucije 1600 x 1200 možete da aktivirate opciju *Large Icons* koja će uvećati vaše ikone. *Show windows contents while dragging* približiće vam PC ako ste do sada imali Amigu. Pri premeštanju ili promeni veličine prozora videćete i sadržaj prozora a ne samo njegov okvir (outline). Zabrinjavajuće je da većina prekaljenih PC-jevaca uopšte nije primetila promenu. Vi ćete je sigurno primetiti ako imate lošu grafiku. Na karticama kao što su Mahamas 64 (S3 Trio 64) i Diamond Stealth Video Pro (S3Vision 868) sve teče veoma glatko.

Smooth edges of screen fonts pravi antialiasing na ekranskom ispisu fontova što lepo izgleda, pogotovo na većim rezolucijama i sa većim fontovima. Usporavanje sistema nije preterano — od 50% kod izrazito loših kartica do samo desetak procenata kod vrhunskih sistema. *Show icons using all possible colors* dozvoljava naravno upotrebu svih boja u ikonama, a ne samo sistemskih i konačno poslednja opcija Stretch desktop wallpaper to fit the screen.

***

I to je baš sve što ćete dobiti u zamenu za potrošenih četrdesetak mega bajta lepo konsulu i simpatičnih stvari ali da ciitamo ... plus po plus ... odo ja u minus.

Voja GAŠIĆ

CorelDRAW! 6.0

Po svemu sudeći, pravim ljubiteljima bi pojava nove verzije mogla biti dovoljan razlog za prelazak na Windows 95

Ako se odlučite za nabavku *Windows-a 95* i *CorelDRAW!*-a verovatno ćete morati da malo pojačate svoje mašine na kojoj će se izvršavati, da dodate CD-ROM jedinicu i eventualno nešto radne memorije i diska. Najvažnija informacija kojom će vas pogoditi instalacioni program jeste podatak o zauzeću diska nakon instalacije: za punu instalaciju trebaće vam čitavih 170 do 200 MB(!). Zaista previše. Kao što ćete videti iz daljeg teksta, ima tu mnogo noviteta, čitavih novih aplikacija ali, ipak ... što je mnogo, mnogo je.

Instalacioni program nudi i opciju minimalne instalacije pri kojoj se na hard disk prebacuju osnovne datoteke i programi („samo" 30 MB), a ostalo se u tom slučaju učitava sa CD-a koji, dakle, tokom rada morate držati u CD drajvu. Uostalom, kada isprobate sve programe iz paketa izbor će se, kao i u prethodnim verzijama, svesti samo na *DRAW!*, možda *PHOTO-PAINT* i eventualno još jedan ili dva kvalitetna programa iz paketa.



Pored običnog izgleda strane, opcija „Page Setup" omogućava i neke druge „Layout", recimo za knjige i brošure. Poseban oblik su nalepnice gde postoji oko 800 standardnih američkih i evropskih formata (poređanih po zvaničnim nazivima koji se koriste kada ih naručujete), ali problem nisu ni nestandardni formati nalepnica.

Svega ima, to j' istina

Opravdanje za onih 200 MB pune instalacije leži u činjenici da paket *CorelDRAW!* zaista sadrži mnogo toga: *CorelDRAW!*, *Corel PHOTO-PAINT*, *Corel PRESENTS (sa CorelMAP i CorelCHART)*, *CorelDREAM 3D*, *Corel MOTION 3D*, *CorelDEPTH*, *Corel MULTIMEDIA MANAGER*, *Corel OCR TRACE*, *Corel FONT MASTER* i *Corel CAPTURE*. Tu su i pomoćni programi *Corel SCRIPT Editor*, *Corel SCRIPT Dialog Editor*, *Corel Equation Editor*, *Bar Code Wizard*, *Color Manager Wizard* i *Corel MEMO*.

Šta se desilo sa *Corel VENTURA-om*? Pošto više nije deo *CorelDRAW!* paketa, moguće su dve stvari: nova verzija će se prodavati kao posebni program (sa popustom za vlasnike *CorelDRAW!* paketa) ili će možda „Corel" napustiti razvoj ovog programa.

Na CD-u se nalazi i preko hiljadu fontova u *True Type* i *PostScript* formatima, filteri za preko 50 raznih tekstualnih, grafičkih, audio i video formata, veliki broj kvalitetnih slika sa teksturama (razne vrste drveta, mermera i sl.) ... Sve u svemu, oko dve trećine kapaciteta CD-a (440 MB).

„Custom" instalacija korisniku nudi vrlo detaljne i lepo organizovane spiskove onoga što će instalirati. Napomena: fontovi su svrstani u grupe od par desetina pisama prema tipu posla za koji se uglavnom upotrebljavaju (fontovi za poslove „opšte namene", za časopise, novine, knjige i slično).

Na isti kalup

Svi programi iz paketa imaju zajednički izgled, iste ikonice, identične kombinacije tastera za opcije koje postoje u više programa. To bi trebalo da znači da imaju i veliki deo zajedničkog programskog koda, što automatski treba da predstavlja i uštedu prostora na disku. Naravno, jako je teško ustanoviti u kojoj meri je to slučaj.

Korišćenjem *OLE (Object Linking and Embedding)* tehnike programi iz paketa mogu razmenjivati podatke međusobno ili sa drugim programima.

Zajedničko je i to da se svi elementi ekrana mogu razmeštati prema želji korisnika: statusna linija može biti u vrhu ili dnu ekrana, ikonostasi (*toolbar* traka sa sličicama) i kolor paleta mogu biti smešteni uz ivice ili u obliku „plutajućeg" pomoćnog prozorčića bilo gde na ekranu (pritom se prilikom promene visine ili širine prozorčića automatski menjaju proporcije kako bi njegova površina bila taman tolika da ponese sve potrebne elemente). Same ikonice mogu biti u tri različite veličine.

Sve po ličnom ukusu

Unapređeni su i čuveni „Corelovi" *roll-up* pomoćni prozori (koji mogu stajati bilo gde na ekranu i zamotavaju se i odmotavaju poput roletne). Sada se može podesiti da sami nestanu (*Auto Close*) nakon što jedanput upotrebite opcije koje nose, ili da ostanu „zakucani" na ekran (klik na sličicu ekserčića



kraj naslova rolетne). Ušteda prostora koji „roletne" zauzimaju na ekranu ostvaruje se grupisanjem više njih u jedan prozor pri čemu prozor dobija još jedno polje sa hijerarhijskim stablom svih komandi grupisanih u tu roletnu.

Za one kojima promena pozicije ikonostasa nije dovoljna, postoji mogućnost promene njihovog sadržaja izbacivanjem ili ubacivanjem ikonica za pojedine komande, a ikonice se mogu i prebacivati iz jednog ikonostasa u drugi ili praviti posebni ikonostasi po ličnom nahođenju.

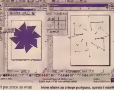
Slično tome može se menjati i sadržaj menija izbacivanjem, ubacivanjem ili premeštanjem komandi. Komande koje se mogu pozvati preko tastature ostale su na istim kombinacijama tastera *(shortcut keys)* kao u prethodnoj verziji paketa. Sada se kombinacije tastera mogu i menjati ali i određivati nove za one komande koje se do sada nisu pozivale preko tastature. Sve u svemu, „Corel" se potrudio da korisnicima programa maksimalno omogući da korisnički interfejs prilagode svom ukusu.

Miš ima dva tastera

Kao što smo pre mesec dana konstatovali u jednom od tekstova „Teme broja" sa *Windows-om 95* desni taster miša napokon počinje da se pametno koristi. Tako je i u *CorelDRAW!* paketu: gde god da kliknete na desni taster, nešto će se dogoditi. Klik na objekte daje povelliki *pop-up* meni (koji se pojavljuje na tom mestu na ekranu) sa opcijama koje su zajedničke za sve objekte *(Undo, Cut, Copy, Paste* i sl.) uključujući i veoma važnu opciju *Properties*. Ova opcija prikazuje sve relevantne podatke o datom objektu koje je moguće na licu mesta promeniti. Pop-up meni sadrži i pojedinačne komande koje su drugačije u zavisnosti od toga o kojem se konkretnom objektu radi.

Isti meni pojavljuje se desnim klikom na ostale elemente ekrana (pomoćne prozore, dijalog boksove itd). Obavezna opcija *„What's this?"* pojavice se čak i ako na tom mestu na ekranu nema ničeg oѕim čime bi se mogla izvršiti neka operacija – objašnjava šta je ono na šta smo kliknuli desnim tasterom miša (pa makar kliknuli i na praznu stranicu dokumenta – ispisaće se nešto tipa „to je prazna stranica dokumenta – tu se crta").

U bilo kojem programu *CorelDRAW!* paketa u svakom trenutku je moguće pozvati zaista odličan *Help* opciju i pročitati detaljna objašnjenja. Čak i oni koji se prvi put sreću sa ovim programom (a iole barataju engleskim jezikom) vrlo brzo će se snaći.



Nove alatke za crtanje poligona, spirala i rešetki. Prilikom editovanja poligona, promene na jednom nodu automatski se odražavaju i na ostalim simetričnim nodovima. Kod ove osmokrake zvezde na jednoj liniji je dodat nod i pomeren ustranu. To se odrazilo i na ostalim kracima i dobijen je lik na slici.

Napokon možemo raditi sa više dokumenata istovremeno. U ovom slučaju otvorena su dva prozora sa istim dokumentom (Graphic1) gde je u jednom prozoru isključen a u drugom uključen „Wireframe" (mrežasti) izgled.

CorelDRAW!

Naravno najvažnijem programu „Corelovog" paketa posvećeno je najviše pažnje. (Pa i su naše strane u ovom tekstu.) Nastojaćemo da ukratko navedemo većinu noviteta u odnosu na prethodnu verziju.

Radni prostor. *Page setup* omogućava da ako baš želite, podesite veličinu stranice na 45 x 45 metara. (Kako ćete je odštampati, to je već druga stvar.) Na raspolaganju je veliki broj standardnih formata papira i tipova dokumenata (knjige, brošure, nalepnice itd.).

Preciznost. Jedna od najvećih zamerki dosadašnjim verzijama *DRAW!*-a je slaba preciznost koja je, i pored velikog broja kvalitetnih opcija, prilično umanjila njegovu upotrebljivost kod izrade tehničkih crteža i drugih „pipavih" crtkanja. *CorelDRAW!* sada „računa" sa preciznošću od 1/10 mikrona (desethiljaditi deo milimetra), a dimenzije mogu biti izražene u više merních jedinica: inč, stopa, milja, milimetar, centimetar, metar, kilometar, pajka/point (američke tipografske jedinice), cicero/didot (evropske tipografske jedinice „cicero" i „punkt" koje se koriste i u našim štamparijama) i u različitim razmerama.

Editovanje nodova. Veća preciznost je verovatno doprinela i da bude ispravljen *bug* koji se javljao kod editovanja nodova kada su se „samoinicijativno" pomerali ostali nodovi dok pomerate jedan od njih. Inače, roletna *Node Edit* sada ima novu opciju koja novom linijom spaja dva selektovana noda nezatvorene krive.

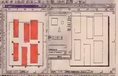
Crtanje. *Connector lines* su linije koje se krajevima „kače" za dva objekta, tako da se pomeranjem međusobno „zakačenih" objekata ove linije menjaju tako da ih i dalje povezuju. Idealno za algoritme i slične dijagrame (toka). *Angular dimension* je nova alatka za kotiranje uglova. Posebnim opcijama podešava se kako će izgledati i šta će sadržati tekst kojim je ispisana dimenzija. *Polygon* crta n-touglove i n-tokrake zvezde (vidi sliku). *Spiral tool* spirale sa zadatim brojem okretaja, a alatka *Graph Paper* iscrtava mrežu koja se sastoji od željenog broja (M x N) pravougaonika.

Isecanje objekata. Nove alatke su i nož *(Knife)* i gumica *(Eraser)*. Nož seče objekat pravom linijom tako što se klikne na jednu pa drugu tačku njegove konture. Gumica (podesive veličine) pravi novi objekat u koji su „urezani" oblici koje na objektu ostave pokreti gumicom na ekranu pri trenutnoj veličini prikaza.

Pomeranje prikaza. *Panning tool*, alatka naslikana u obliku šake, nalazi se zajedno sa lupom *(Zoom tool)* i omogućava „ručno" pomeranje vidljivog sadržaja stranice. Roletna *View Manager* omogućava da se trenutni pogled (pogled na dati deo određene stranice dokumenta, sa određenim procentom umanjenja/uvećanja) zapamti pod određenim nazivom i da se na njega vraćamo jednostavnim klikom u ovoj roletni.

Selektovanje. Sada se može podesiti da strelica za selektovanje *(Pick tool)* reaguje i u unutrašnjosti neobojenih objekata i omogućeno je da se kod selektovanja više objekata razvlačenjem isprekidane linije *(Marquee)* označe i oni objekti koji su samo delimično zahvaćeni, a ne samo oni koji su obuhvaćeni tom linijom. *Select by Properties* omogućava selektovanje više objekata koji imaju zajedničke osobine: tip objekta, način na koji je obojen objekat i njegova kontura, objekti na koje je primenjen neki efekt itd. Tako, naprimer, možete da selektujete sve *Artistic Text*

Komanda i Roll-up „Align" sada ima i komandu „Distribute" koja razmešta selektovane objekte tako da ujednači njihove horizontalne i/ili vertikalne razmake.



objekte na stranici koji su obojeni punom bojom *(Uniform Fill)* ali ne i da selektujete samo objekte određene boje.

Prioriteti. Opcije za promenu prioriteta objekata (šta je iznad čega a šta ispod čega) dopunjene su opcijama *In Front* i *Behind* koje podešavaju međusobni odnos samo dva konkretna objekta, što će se u slučaju većeg broja objekata izvršiti mnogo brže nego pomoću opcija *To Front* i *To Back*.

Efekti. Nisu naročito unapređeni. *Lens* pored postojećih sada ima i efekat pomoću kojeg se slika kroz „sočivo" vidi u negativu, mrežasto ili deformisano kao u objektivu poznatim kao „riblje oko".

Editovanje bitmapa. Importovane bitmap slike mogu se kropovati na novi način, tako da se edituju nodovi poligona koji određuje deo slike koji će biti vidljiv. Na taj način slika može biti bilo kojeg, a ne samo pravougaonog oblika. Roletna *Bitmap Color Mask* omogućava da se maksimalno sedam boja (konkretnih ili određenog opsega nijansi) na importovanoj bitmap slici proglasi providnima tako da se kroz njih vide objekti koji se nalaze ispod importovane slike.

Rad sa tekstom. Količina teksta u jednom objektu više praktično nije ograničena. *Artistic text* sada može imati do 32000 znakova, a *Paragraph text* isto toliko (toliko velikih) pasusa. Editovanje teksta omogućava i *Change Case* za promenu malih u velika slova i kombinacije *Sentence case, lowercase, UPPERCASE, Title Case* i *tOGGLE cASE*. Podvlačenje teksta je unapređeno mogućnošću podešavanja debljine i udaljenosti linije podvlačenja. Opcija *Wrap paragraph text* u dijalogu *Object properties* omogućava podešavanje da objekt „odbija" tekst, tj. da se useca u njega, što znači da tekst može da teče oko neke slike. Komanda *Break Apart* može da rastavi tekst objekte u više objekata sa posebnim pasusima, redovima i rečima, a *Combine* naravno radi obrnuto i restaurira više tekstualnih objekata u jedan. Tekst koji je deformisan prema nekoj putanji *(Fit Text To Path)* može se menjati i nakon što je već deformisan, dakle ne mora se „ispravljati" da bi se promenio sadržaj teksta.

Slojevi. Rad sa „foljama", slojevima na koji su smešteni objekti olakšan je unapređenjem roletne *Layers*.

Presets i Scripts. Serija operacija koju izvrši te u *CorelDRAW!* može se iz roletne *Preset* snimiti pod određenim imenom (u nekim programima iste stvar se naziva *Macro*). Kasnijim pozivanjem datog *Preseta* nad nekim drugim objektom sve snimljene opcije će se izvršiti automatski. Mnogo više mogućnosti pružaju *Scripts*, korisnikovi podprogrami koji se mogu ubaciti i u menije i pozivati preko kombinacije tastera. Pisanje programa vrši se *Corel SCRIPT Editorom*.

Ostale mogućnosti. Dijalog opcije za štampanje pored ostalog omogućava da se finalni dokument, onakav kakav će biti odštampan, prikaže preko celog ekrana. Poseban podprogram omogućava izradu bar kodova po više svetskih standarda, pa i po „EAN" standardu koji se kod nas koristi za označavanje ambalaže proizvoda.

Brzina. Ako govorimo o brzini Corela 6 u odnosu na prethodne verzije, treba uzeti u obzir dve stvari: brzinu kojom program izvršava operacije i brzinu kojom se sa datim opcijama može završiti određeni posao. Prema subjektivnoj oceni autora ovog teksta, *CorelDRAW! 6.0* je na istoj platformi (486 sa 8 MB RAM-a) čak i nešto brži od verzije 5.0. Može se, dakle, zaključiti da je (čitav ili dobrim delom) *CorelDRAW! 6.0* 32-bitna aplikacija. Sudeći po brzini izvršavanja ostalih programa (takođe subjektivno) čini se da je „Corel" do trenutka plasiranja ovog paketa uspeo da na 32-bitni kod prebaci još samo *PHOTO-PAINT* i, možda, *OCR TRACE*, jer su ostali programi osetno sporiji.

Sve pomoćne linije napokon se mogu ukloniti jednim potezom (Clear All). Postoje i negrute pomoćne linije (vodilje), mada nam baš i nije palo na pamet čemu bi praktično mogle da posluže. Izbor stilova (predefinisanih osobina objekata) lakše je vršiti iz odgovarajuće „roletne".



Dodatno povećanje brzine rada u *DRAW!*-u ostvareno je inteligentnim korišćenjem desnog tastera miša, mogućnošću da se bilo koja komanda poziva preko tastature, postojanjem opcija koje u trenutku rade ono za šta su vam nekada trebali minuti ili čak sati. Sa nešto umeća u programiranju, korišćenjem skripti zamorni poslovi se mogu automatizovati i drastično ubrzati.

Corel PHOTO-PAINT

Novost u filozofiji rada sa *PHOTO-PAINT*-om je postojanje objekata koji predstavljaju nezavisni, slike sa određenim osobinama i koje stoje jedna iznad druge na radnom prostoru. U skladu sa tim, na raspolaganju su opcije kojima se menja veličina objekata, menja ime se redosled, grupišu se i razgrupišu itd. Takođe, za objekte se određuje u kolikoj meri njihov sadržaj prekriva pozadinu *(Opacity)*, mogu im se omekšati ivice, privremeno se može isključiti prikaz pojedinog objekta i slično. Objekti se mogu spajati *(Merge)* u jedan, i to primenom dvadesetak različitih efekata.



Obzirom da se tretira kao objekt, tekst koji unesete na sliku može se editovati i kasnije direktno na dokumentu, što je zaista retka opcija u grafičkim programima. Tekst i ostali objekti mogu skalirati, rotirati, okretati kao u ogledalu, deformisati i naginjati.

Pojačani set komandi za rad sa maskama (oblicima koji ovičavaju određeni deo slike) uglavnom je poznat iz *Photoshopa*: *Create from objects, Save As Channel, Feather, Average, Border, Expand, Reduce, Remove Holes, Smooth, Grow, Similar, Stroke on Mask, Paint on Mask, Marquee (In)Visible*.

Pomeranje objekata i maski po radnoj površini može se vršiti po mreži *(Grid)*, što obezbeđuje njihovo preciznije poklapanje i ravnanje.

PHOTO-PAINT sad poseduje dobar izbor prirodnih slikarskih alatki (vodene, voštane, uljane i druge boje, flomasteri itd.) sa podopcijama koje se tiču načina uticaja alatke na podlogu i simulacijom različitih vrsta podloga (papir, platno...). Rezultati su zanimljivi i liče slikarski programima koji, poput *Fractal Design Paintera*, gotovo isključivo služe za slikanje.

Opcija *Undo* sada ima listu prethodno obavljenih operacija, tako da se može poništiti uticaj više koraka unazad. Među operacijama za rad nad celom slikom ubačeno je desetak novih efekata (tj. filtera).

Roletna *Command Recorder* omogućava snimanje niza operacija izvedenih nad slikom i njihovo kasnije ponavljanje sa nekom drugom slikom. Kod rada na datotekama sa animacijama (AVI, MPEG, FLC...) roletna *Navigator* dobija nove opcije za pregledanje animacije i šetanje po njenim frejmovima.

Opcija *Print* štampaču šalje sve slike koje su otvorene u programu ili samo one koje izaberete. Pošto (kao i *CorelDRAW!*) može da radi više operacija istovremeno (multitasking), *PHOTO-PAINT* poseduje komandu *Task Progress* kojom se podešava prioritet kojim će se određene operacije izvršavati.

Corel PRESENTS

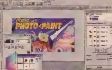
Namena *Corel PRESENTS* služi za izradu i puštanje prezentacionog slajd-šoua sastavljenog iz ruzu kreiranih slika. Podprogram *CorelCHART* poslužiće za grafikone i dijagrame, a *CorelMAP* koristi zbirku geografskih karata od kojih izabranu možete smestiti u frejmove tj. pozadinske slike prezentacije.

CorelDREAM 3D i Corel MOTION 3D

CorelDREAM 3D omogućava kreiranje objekta korišćenjem osnovnih geometrijskih oblika i tela, definisanje materijala od kojeg je načinjen pa čak i *3D Painting*, slikanje po 3D objektu. *Corel MOTION 3D* namenjen je stvaranju scene u koju postavljaju gotovi 3D objekti



PHOTO-PAINT se opasno približava „Adobeovom" Photoshopu (mada i oni spremaju novu verziju). Tako sada PHOTO-PAINT barata objektima (Objects) na vrlo sličan način koji je upotrebljen sa slojevima (Layers) u Photoshopu. Slične onima u Photoshopu (čak i istoimene) su i mnoge druge opcije



svetlo i kamere određuju se putanja i brzina njihovog kretanja i druge promene nakon čega program Ray Tracing metodom generiše jednu po jednu sliku finalne animacije.

Izgleda da pokušaj „Corela" da napravi program za trodimenzionalno modeliranje i animaciju nije baš najuspešniji. Prema rečima kolege Gasića znatno upućeniji u ovaj tip programa, *DREAMMOTION* kombinacija pati od mnogobrojnih mana koje onemogućavaju njenu upotrebu za kompjuterski animirane TV-spotove, ali može da posluži za jednostavnije prezentacione animacije.

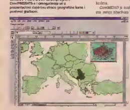
Ostali programi

CorelDEPTH najkraće rečeno radi isto što opcija *Extrude* u *CorelDRAW!-u*, ali daje realističnije rezultate. Objekte kojima ste na ovaj način dali „dubinu" možete koristiti u drugim programima.

Corel MULTIMEDIA MANAGER služi za pravljenje uredno sređenih albuma od vaših slika, ali i animacija i zvučnih zapisa.

Corel OCR TRACE služi za vektorizaciju slika i optičko prepoznavanje (skeniranog) teksta. TRACE deo programa je dosta napredovao i, uz dosta eksperimentisanja, daje zadivljujuće rezultate.

CorelMAP i CorelCHART su potprogrami CorelPRESENTS-a i omogućavaju se u prezentacioni slajd-šou ubace geografske karte i poslovni grafikoni.



Corel FONT MASTER ne služi za editovanje i kreiranje fontova, kako ste možda pomislili, već samo za pregled i manipulaciju instaliranih i neinstaliranih fontova. Pomoći će da se snađete u gomili fontova.

Corel CAPTURE će na pritisak tastera snimiti kao fajl trenutni sadržaj ekrana u vašem *Windowsu 95* i to ceo ekran ili samo njegov deo (aktivni prozor, aktivni potprozor, pravougaoni ili eliptični deo, pa čak i deo ekrana oivičen konturom iscrtanom slobodnom rukom). Pored statične slike može da „ukrade" i animaciju. Snima u sedam grafičkih i pet animacionih formata.

Corel SCRIPT Editor je editor i interpreter programskog jezika veoma sličnog BASIC-u i Visual BASIC-u. Ono što je najvažnije, programi (skriptovi) napisani u njemu mogu se povezati sa funkcijama DRAW! a i PHOTO-PAINT-a, a skriptovi sa funkcijama koje sami isprogramirate mogu se pozivati iz ovih programa. Ako se malo potrudite možete, napisati skript koji će potpuno samostalno odraditi nešto u CorelDRAW! u. Za komunikaciju sa korisnikom, skriptovi koriste dijalog-prozore koji se prave posebnim editorom dijaloga.

Corel Equation Editor je program za izradu matematičkih formula, vrlo sličan onima koje smo već viđali u drugim programima i *office* paketima.

CorelMEMO je mali notes u koji se, pored teksta, mogu ubacivati i sličice. Sve zajedno se preko OLE-a može ubaciti u DRAW! ili neki drugi program kao sastavni deo dokumenta.

Color Manager Wizard pominjemo na kraju, ali je stvar koju treba pokrenuti na samom startu korišćenja paketa. Korak po korak, program vodi korisnika kroz proceduru kalibracije monitora, skenera i štampača. Time se obezbeđuje da u svim programima paketa boje na ekranu odgovaraju onima koje ste imali na skeniranom originalu kao i onima koje ćete dobiti na štampaču.

Tihomir STANČEVIĆ

Kao i većina novog softvera *Microsoft Office* se distribuira na CD-ROM-u i trenutno se mogu nabaviti dve „final" verzije, *Standard* i *Profesional*. U okviru Standard paketa nalaze se *Word, Excel, Binder, Power Point* i *Schedule +*, dok je Profesional paketu pridodat i *Access*. Instalacija je pojednostavljena do krajnjih granica i svodi se, za početak, na (verovali ili ne) stavljanje originalnog CD-ROM-a u odgovarajući uređaj na kompjuteru. Naime, Windows 95 stalno proverava da li je u neki od uređaja koje kontroliše stavljeno nešto sasvim novo, čime podseća na svoj uzor i starijeg brata System 7.xx na Macintoshu. Ukoliko se tu nalazi fajl *Autorun.inf* startuje program naveden u okviru *inf* skripta. U slučaju Microsoft Officea dobićete mogućnost da u okviru ponuđenih opcija izaberete instalaciju samog paketa, pregled Microsoft Office kompatibilnih aplikacija ili čitanje Getting results booka, uvodnog helpa za Office. Ako ste pak celog života želeli da posedujete Microsoft Office 95, a niste imali prilike za to, preostaje vam samo da kliknete mišem na „Install" i upoznaćete se sa Microsoftovim viđenjem kako treba da izgleda softver za instalaciju.

Od ponuđenih opcija toplo preporučujem Custom, kao što to i priliči svima koji drže do sebe i svog kompjutera, čime će se ukazati mogućnost izbora pojedinih programa i njihove lokacije na disku. Pored uobičajenih opcija, moguće je izabrati i minimalnu instalaciju koja obuhvata presnimavanje na hard disk samo najneophodnijih delova dok se same aplikacije izvršavaju direktno sa CD-a (uz malu pripomoć prethodno presnimljenih fajlova, naravno). Na kompakt disku se pored Microsoft Officea nalazi dosta demo i reklamnog materijala, tako da je moguće u prilikom presnimavanja originalnu veličinu od 430 MB svesti na 50 MB programa koji su vam zaista i potrebni.

Na prvi pogled

Pre bilo kakvog upuštanja u pojedinačne komponente paketa, možda bi bilo dobro sagledati šta novi Office (ne)donosi. Kao prvo, sada su sve aplikacije 32-bitne, što značajno ubrzava rad i pristup disku, a time se i performanse, u zavisnosti od konfiguracije, dižu za klasu više.

Oni koji su se ranije oslanjali na Microsoftov help sistem sada mogu računati na pripomoć *Answer Wizarda*. U pitanju je novi interfejs pomoću koga je moguće dobiti state odgovore na novi način. Sada se, recimo, na direktno formulisano pitanje „kako promeniti veličinu slova" nudi niz procedura u kojima je detaljno objašnjen traženi postupak. Lepo izgleda, a možda će stvarno nekome i biti od pomoći.

Razmena podataka između aplikacija svedena je na takav nivo da verovatno nećete ni primetiti prelazak iz jedne u drugu. Može se reći da je tabela iz Word dokumenta samo „jedan dvoklik" daleko od editovanja u Excelu, gde je u osnovi i na

Microsoft Office 95

32-bitna kancelarija na vašem novom Win95 stolu

stala. Ovo nije nikakva novost, čak ni na nivou Windowsa, a kamoli kada je Office u pitanju. Međutim, fascinantna je pouzdanost i lakoća prenosa podataka, što nije baš uvek do sada bilo tako sigurno kao što je teorija OLE objekata nalagala.

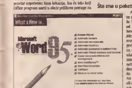
Kada su dokumenti u pitanju, Start button Windowsa 95 je obogaćen sa dve nove stavke, otvaranje starog office-dokumenta ili kreacija novog dokumenta bez upuštanja u to koje je office-aplikacija nadležna za to. (Inače, prilagođavanje Start buttona je prilično jednostavan zahvat, ali o tome nekom drugom prilikom.)

Svi dokumenti se po defaultu smeštaju, odnosno bar bi Microsoft voleo da je tako, u *My documents* direktorijum, ali vam je dozvoljeno da napravite sopstvenu listu lokacija, što će bilo koji Office program uneti u okvir prilikom potrage za vašim, ne daj bože poslednjim, nadahnućem inspiracije. Pored toga, kao značajno olakšanje u radu Microsoft sma tra postojanje brojnih templatea i wizarda namenjenih povećanju produktivnosti, ali su oni naravno prilagođeni nekom većem tržištu i nekim drugim ljudima.

Kao najuočljivija stvar, sve aplikacije koriste duga imena fajlova promovisana Windowsom 95 (da ne pominjemo ponovo Mac i Amigu prim. ur.), tako da sada možete nazvati svoj projekat punim imenom, bez potrebe za nekim kriptičnim ni zovima znakova.



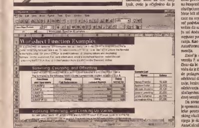
Šta ima u paketu



Aplikacija koja se ubedljivo najviše koristi i predstavlja jedan od osnovnih razloga za nabavku Microsoft Officea jeste *Microsoft Word*, ovog puta u svojoj sedmoj iteraciji. Na prvi pogled, nešto novo je uneto, međutim, već drugi pogled ukazuje da je sem nekih kozmetičkih i nekih uglavnom nebitnih izmena reč o već viđenom Wordu 6.0. Logično je da se svaki program zasniva na svojoj prethodnoj verziji, ali ovog puta obim izmena ne zaslužuje skok za ceo broj. Ipak, ovde je očigledno da je reč o usklađivanju numeracije svih aplikacija u okviru Microsoft Officea.

Word je bogatiji za već pomenuti *Answer wizard*, *Tip wizard*, automatsko dodavanje bordera, prošireni *AutoCorrect*, kao i proveru pravopisa u toku kucanja. Pored ovoga, napravljen je i takozvani *IntelliSense* sistem koji bi u svoju nadležnost trebalo da uzme najčešće greške koje se javljaju tokom kucanja, tako da korisnik i ne primeti kada je kompjuter izvršio neku ispravku, kao što je recimo slučajno aktivirani Caps Lock.

Koliko je sve ovo potrebno? Ukoliko se Word koristi za unošenje tekstova na srpskom jeziku, što većina ovdašnjih korisnika i radi, kontrola pravopisa u toku kucanja postaje potpuno bespredmetna, pa je poželjno isključiti je Tools/Options/Spelling opcijom. Čisto zato da ne biste bili zbunjeni kada prvi put krenete da kucate na srpskom, a kompjuter svaku otkucanu reč podvlači crveno. S druge strane, lično više volim da sam imam kontrolu nad tekstom (koju mi doduše niko i ne osporava) nego da kompjuter po svom nahođenju vrši neka formatiranja. Kao i u prethodnom slučaju, moguće je i AutoFormat isključiti opcijom iz Tools/Options menija.



Excel je ovog puta skočio sa verzije 5 čak na verziju 7, ali je ispalo da je to bio skok u prazno isto da bi uhvatio korak sa Wordom. Imajući u vidu da je Excel sada prekompajliran tako da bu de prilagođen 32-bitnom radu, logično je bilo očekivati da će se, ono što je kod Excela i najbitnije, brzina, značajno povećati. Nažalost, sva ta očekivanja su pala u vodu, čak je u pojedinim slučajevima Excel radio sporije nego u prethodnoj verziji.

Da stvari ipak ne bi bile tako crne, značajno je spomenuti da se ovog puta Excel pokazao daleko pouzdaniji i pogodniji za rad u multitasking okolini nego ranije, a pored kozmetike, u njega je dodato još nekoliko stvari kao što su AutoCalculate, AutoComplete, AutoCorrect, da-

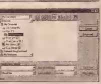
ta mape i gomila tempatea. Sve prednosti nove verzije su uočljivije ukoliko posedujete 16 umesto 8 megabajta rama, ali to je, očigledno, problem Windowsa 95 koji je ipak daleko zahtevniji nego što se u Microsoftovim reklamama tvrdi.

Power Point predstavlja program koji se ne koristi u preteranoj meri na našim prostorima, verovatno zato toga što je namenjen poslovnoj prezentaciji, a naša poslovna shvatanja su još uvek vrlo inertna. Multimedijalne prezentacije sigurno će i kod nas uskoro postati popularne a onog momenta kada se nekome ukaže potreba, imaće na raspolaganju moćan alat u vidu PowerPointa. Ovog puta, moguće je kombinovati sve što vaš računar može da prikaže, odsvira ili na... Tako napravaljene prezentacije mogu biti prikazane na ekranu, odštampane na folijama ili pripremljene za slajdove. Nova verzija podržava rad u mreži što može koristiti u slučaju da imate povezano više računara na kojima želite istovremeno da prikažete istu, ovog puta i interaktivnu prezentaciju.

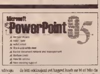
Nakon što ponosno pregledate rezultate svog rada, šta ćete uraditi sa papirima na kojima ste računali, odštampali i prikazali svoj novi projekat? Naravno, stavićete sve u registrator, nazvati ga nekim imenom i krenuti u nove radne pobede. Istu namenu, ovog puta elektronsku ima i nova Microsoft Office-aplikacija *Microsoft Binder*. Njegova uloga je da sve međusobno povezane Office-dokumente spoji u jednu celinu, tako da je moguće dorađivati svaki od njih pojedinačno ali da oni još uvek, iako razvrstani po reklu čine jednu skladnu priču. Ništa posebno, pomislićete, ali trebalo je i to uraditi.

Biser Microsoft Office paketa svakako je *Microsoft Schedule +*, sjajan program koji apsolutno baca u senku daleko obimnije pakete iste namene. U njega je uključeno sve što dobro organizovanom korisniku kompjutera treba, dnevni, nedeljni mesečni raspored obaveza, planer budućih obaveza, kao i adresar sa mogućnošću zvanja putem modema. Sve to ne predstavlja nikakvu revolucionarnu novost, ali način na koji je to izvedeno, kao i funkcionalnost, ukazuju da je ovog puta Microsoft dobro pazio šta radi, a i šta je sve uradila konkurencija. Program zahteva daleko više prostora za prikaz nego što je ovde na raspolaganju a ako vam se ukaže prilika, probajte u okviru Toolsa opciju Seven Habit, možda saznate nešto više o sebi.

Naravno sve ovo ništa ne bi vredelo kada ne bi bilo i *Microsoft Office Shortcut Bara*, koji će se vredno nakalemiti pored iznad vašeg taskbara ili gde god poželite. Ovog puta je mu je dizajn mnogo prijatniji za oko, poseduje više opcija no i daleko je fleksibilniji nego pre. Može zameniti i sve funkcije taskbara i samog desktopa, tako da se u određenom trenutku čovek može pitati čemu sve to? Šalu na stranu, sama činjenica da se Shortcut Bar instalira u start up direktorijum bez ikakvog pitanja i odobrenja, ukazuje na to da pretpostavka da je rad sa Office-om s njim lakši ima realne osnove.

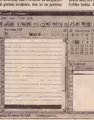






Sve u svemu

Pre nego što se sagledaju sve prednosti i nedostaci novog Microsoft Officea možda bi bilo dobro razmotriti jednu hipotetičku situaciju. Pretpostavimo da ste vlasnik velike softverske firme koja pravi najbolje programe na svetu koje svi žele da kupe i ne pitaju koliko košta. Posao vam sjajno ide i skoro svi kompjuteri sveta uživaju u blagodetima vašeg softvera. Nažalost, pojam „svi kompjuteri sveta" je konačan broj i postavlja se pitanje šta raditi kada se konačni broj kompjutera napuni konačnom količinom softvera?



Rešenje je jednostavno potrebno je napraviti „novi" operativni sistem koji je isti kao stari, ali je malo drugačiji, a da bi on funkcionisao onako kako treba potrebno je nabaviti nove verzije starih i pouzdanih programa. Posle toga će doći savremenije verzije novih programa, gde će biti otklonjeni svi bagovi kojih ne bi ni bilo da nove verzije nisu ni pravljene. Zar to nije genijalan način da se više puta naplaćuje manje-više isti proizvod? Mi smo, srećom isključeni iz takve "masonske zavere" ali ostatak sveta, nažalost, nije.

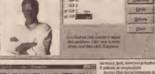
Slična sudbina je zadesila i *Microsoft Office*. Ništa se revolucionarno neće dobiti prelaskom na novu verziju, ali je taj prelazak nužan i neophodan. Novi Office trebalo bi da bude pouzdaniji i brži ne zbog toga što je prešli bio loš nego zbog prelaska na novu platformu, Windows 95. Ono što se ne može poreći jeste da je sve daleko šarenije nije se gledalo koliko para se baca na šminku. Na sve strane se vidi trud da se korisniku izađe u susret, ali bitnije stvari- recimo spajanje („merdžovanje") vertikalnih ćelija tabele u Wordu uopšte nisu uzete u razmatranje.

Sve ovo je bilo moguće predvideti a šta će doneti sledeće verzije videće se. Mobla Microsoft samo hvata zalet za Microsoft Office for Windows NT 4.0?

Aleksandar MARKOVIĆ

Norton Utilities 95







Paket *Norton Utilities 8.0*, iako veoma dobar, nije preporučljivo pokretati pod Windowsom 95. Pored toga što gomila opcija ne može da se pokrene, insistiranjem možete sebi napraviti dodatni posao i, umesto koristi, prouzrokujete štetu.

Zanimljivo da je mnogo „ozbiljnijih" korisnika čekalo zvaničnu verziju „Nortona" pre instalacije Windowsa 95. Iako i „Microsoft" kupuje ponešto od „Symanteca", najčešće se radi o zastarelim proizvodima pa je, naprimer, disk defragmentator operativnog sistema već tradicionalno mnogo lošiji od „Nortonovog" *SpeedDiska*.

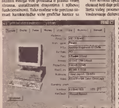
Delove paketa čine uobičajeni delovi od kojih su, zbog svoje prirode, samo *Norton Diagnostics* i *Disk Editor* DOS aplikacije i traže ekskluzivni DOS task da bi radili.

SpeedDisk sada isključivo koristi sistem da bi presložio disk. Defragmentacija je mnogo brža nego kod „Microsoftovog" pandana. Naravno, ako u međuvremenu pišete po disku, *SpeedDisk* će se restartovati pa savetujemo da ga radije pustite da odradi na miru. Korisne su dodatne opcije koje kontrolišu redosled defragmentiranih fajlova pa možete najčešće prozivane fajlove da stavite na početak diska, a najčešće modifikovane na kraj.

Verovali ili ne, ubrzanje se primeti. Ne treba, naravno, preterivati (pogotovo ako ste svaštar) i terati ga da preslaže fajlove kontrolišući dan kada im je neko pristupao. Dovoljno je da se obazire na nedelju, inače operacija može da potraje. Nakon *SpeeDiska* (i u ostalim prigodnim momentima) korisno je pokrenuti *Image*. Ako ste nestrpljivi, za vreme rada može da vam svira muzika po izboru (za iste pare).

System Information nudi sada daleko više podataka vezanih za Windows. Tako možete saznati mnogo više podataka o prirodi vašeg sistema, instaliranim drajverima i njihovoj funkcionalnosti. Tako možete vrlo precizno saznati karakteristike vaše grafičke kartice sa notifikovanim ubrzanjima koje pruža (naravno, pita se i drajver) ili spisak svih instaliranih *MCI* drajvera.

Vrlo korisna opcija je *Benchmark* (na prvom ekranu) koji daje prilično realne rezultate o kvalitetu vašeg procesora, keša, memorije i ploče. Vrednovanje diskova i grafičkog subsistema je izostalo iako bi bilo korisno. Pošto je Peter Norton do sada pokazao dosta poštenja i ovom *Benchmarku* možete prilično da verujete. Vrlo lako će, naprimer, otkriti ploče sa lažnim kešom.



Norton System Doctor pažljivo prati sve događaje i angažovanje mnogih važnih resursa u radu. Vizuelno veoma dopadljiv ima, nažalost, sitnu manu zbog koje vam ne savetujemo njegovu permanentnu primenu - angažuje 3.8 MB memorije. Ako tome dodate čestu proveru navedenih resursa (podesiva je) ovo je dobar način da drastično usporite sistem. S vremena na vreme, ipak, navedeni pokazivači pokazu se neophodnim.

Norton Disk Doctor proverava integritet diska. Korisno ga je provertiti pri startovanju kompjutera (Windowsa). Pri takvoj standardnoj proveri isključite *Surface Test* opet da ne biste osedeli od čekanja, pogotovo ako imate veliki disk. Iako NDD radi u multitasking okruženju, svaki put se restartuje pri pozivanju diska (i čitanje i pisanje) pa ne savetujemo da radite bilo kakvu istovremenu operaciju.

Rescue Disk, kao i kod prethodnih verzija, služi za oporavak sistema kad se desi ono najgore. Čuva više podataka nego Windowsov Emergency disk, ali i zahteva više disketa - prosečno tri do četiri diskete od 1.44 MB.

Poslednja dva modula po korisnosti odskaču od do sada nabrojanih. *Smartcan* kontroliše brisanje i premeštanje datoteka, ali za razliku od standardnog *Recycle Bin-a*, loguje i fajlove obrisane u DOS sesijama. Problemčić može da predstavlja stalno drljanje po disku koje aktivirani *Smartcan* prouzrokuje, pogotovo na sporijim diskovima. U svakom slučaju obavezno smanjite vreme čuvanja obrisanih fajlova sa sedam dana na dan, najviše dva.

Space Wizard je vrlo korisna alatka, pogotovo ako kuburite sa prostorom na hard disku. Program pronalazi „nepotrebne" datoteke i to po nekoliko kriterijuma. Najpre pronađe sve BAK i TMP datoteke, zatim retko upotrebljavane fajlove, pa fajlove veće od navedene dužine. Programu je, za bolje rezultate, potrebna vaša asistencija i, naravno, poznavanje sopstvenog kompjutera.

Možda vam mogućnosti *Norton Utilities 95* ne izgledaju maestralne, ali je sigurno da ovaj softver morate instalirati ako koristite *Windows 95*. U prilog tome govori i činjenica da je sve ovo stalo na samo pet disketa što je zanemarljivo malo prema ostalom aktuelnom softveru.

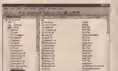
Voja GAŠIĆ



Norton Navigator

„Symantec", firma poznata po svojim programima za ubrzanje rada i produktivnosti korisnika (setite se samo legendarnog Norton Commandera) izdala je novi dodatak korisničkom interfejsu Windowsa 95

Norton Navigator se instalira brzo i efikasno i odmah se „useli" u sve pore korisničkog interfejsa. Na disku zauzima oko 7.5 MB, a ukoliko se ukaže potreba za deinstalacijom celog paketa, ona se brzo i lako vrši iz *Windowsovog Control Panela* (kao, uostalom, i kod svih aplikacija pisanih specijalno za Windows 95). Prva vidna promena je *Norton Taskbar* na kome se nalaze dve nove grupe ikona – deskopi i aplikacije. Moguće je imati više rasporeda deskopa na koje se prelazi jednostavnim klikom na ikonu. Takođe, najpotrebnije aplikacije moguće je „zalepiti" na taskbar odakle se pozivaju jednostavnim klikom na ikonu, a dodavanje novih aplikacija toj grupi



svodi se na dovlačenje ikone dotične aplikacije do taskbara. Takođe, *Start* meni je poboljšan: ukoliko na njega kliknete desnim dugmetom miša dobijate nove opcije od kojih je najzgodnija *Navigator* opcija pomoću koje se brzo i lako, preko sistema sukcesivnih menija, može pristupiti bilo kom folderu. Ukoliko je korisnik ranije koristio *Norton Desktop* ili *PCTools Desktop for Windows* moguće je preuzeti izgled desktopa odande, kako bi se korisnik koji je prešao sa prethodnih verzija osećao „kao kod kuće".



Control Center konfiguriše celokupan Norton Navigator. Iz njega je moguće podesiti i razne „nevidljive" dodatke korisničkom interfejsu. Najinteresantnije opcije su *FileAssist* koji svakom prozoru za rad sa fajlovima dodaje mogućnost kreiranja i brisanja direktorijuma i *LongFileName* koji starim Windows aplikacijama daje mogućnost baratanja novim dugim imenima fajlova koji su specijalnost Windowsa 95.

Undo, kao što mu i naziv govori, pamti sve što korisnik radi u Windowsu 95 a što se tiče fajlova ili izgleda desktopa, i dozvoljava da se stvari vrate u prethodno stanje. *FastFind* služi brzom pretraživanju fajlova po disku, a dodatak tome je *Indexing* koji indeksira odabrane dokumente

MS Money for Windows 95



U oblasti programa za vođenje ličnih finansija „Microsoft" se tek poslednjih godina probio. Ove godine je „Microsoft" čak pokušao da kupi firmu koja proizvodi Quicken, najpoznatiji program ove vrste, ali ga je američki zakon protiv monopola osujetio u tom planu. Sve jedno, nova verzija „Microsoftovog" paketa *Money* („Novac") for Windows 95 će napuniti njihovu kasu dodatnim šuštavim zelenim novčanicama. Paket se isporučuje na dve diskete, a na disku zauzima 9 megabajta. Ne traži jaču konfiguraciju od standardne za Windows 95.

Po očekivanjima „Microsofta", „Novac" bi trebalo da privuče 70 odsto domaćinstava sa kompjuterom koji do sada nisu koristili takav program. Cilj ovog paketa je da kućne finansije što više olakša i da korisnicima omogući finansijske transakcije sa bankama preko modema.

Tokom razvoja ovog programa ljudi čika Viljema su obilazili domaćinstva koja poseduju kompjuter i otkrili da su domaćini vrlo zainteresovani za korišćenje ovakvog softvera, posebno za finansijske aktivnosti koje obavljaju redovno. Dobro ste pročitali: redovno!

A šta se kod nas radi redovno? Recimo da pazite da struju ne trošite više od 1000 kilovata i u programu isplanirate da ćete svakog prvog plaćati struju jedan određen i isti iznos. Međutim, već za mesec dana poskupljenje, prelazi se na „zimsku tarifu". Povisite troškove a onda kroz mesec dana dođe „blok tarifa" i troškove opet povisite. Onda saznate da se vlada „predomislila" pa da „blok tarifa" za ovaj mesec ne važi i da ste „preplatili". Uzgred vam jave da se uvodi „taksa za remont elektrana" od 10 dinara pa opet menjate troškove. Onda nema mazuta u zemlji pa se dodatno grejete na struju, što znači da od planiranih iznosa nema ništa. Još vam zakasni plata nedelju dana, a *Money* vas opominje na račune, račune i račune.

Ova ilustracija spada u red vedrijih, pošto smo inflaciju „zanemarili". Devalvacija sa „Jeresanjem" mala bi, ne ponovila se, za ovaj program bila nerešiva enigma. Eto koliko bi nama bila od koristi udarna prednost „Novca" u vođenju računa o redovnim finansijskim poslovima.

Međutim, u zemljama u kojima se zna da će sutrašnji dan biti isti kao današnji, Money for

za brže pretraživanje po ključnim rečima. *File Archive Wizard* služi da oslobodi malo mesta na korisnikovom disku tako što briše, pomera ili arhivira fajlove iz odabranih direktorijuma koji su ili stariji od određenog datuma ili im se nije pristupalo određen broj dana.

Najveći deo Norton Navigatora je *File Manager*. On služi svakakvim „mahinacijama" sa fajlovima na disku a podržava i gledanje arhiva (ZIP, ARC, LHA itd). Ukoliko je računar na kome radi povezan u TCP/IP mrežu moguće je i različite FTP servere (računare na kojima se nalaze baze fajlova slobodnih za preuzimanje) posmatrati kao direktorijume i tako manipulisati sa njima uz minimalno



poznavanje Internetovog *FTP (File Transfer Protocol)* mehanizma. U File Manager ugrađena je gomilica sitnih programa za jednostavne operacije *(Norton Applets)* koji se mogu pozivati i odvojeno.

Nećemo se udubljivati u opisivanje svakog programa ponaosob. Ceo paket deluje dosta solidno i unosi zaista lepe promene u korisnički interfejs, ali mana mu je što toliko usporava rad da se ponekad može činiti uzaludnim. Ipak, dža ba korisnika sva ta lepota kada iz toliko „nakrcanog" Windowsa ne može da startuje aplikaciju u kojoj radi posao. Međutim, zahvaljujući jednostavnoj deinstalaciji koja brzo i efikasno uklanja program, možemo svakoga da posavetujemo da proba Norton Navigator.

Slobodan POPOVIĆ

Windows 95 je za obične ljude odličan i koristan program koji ne koristi računovodstveni žargon. Iskustvo „Microsofta" u izradi multimedijalnih aplikacija vidljivo je i u ovom paketu koji sadrži dopadljiva grafička rešenja, dopadljiv naslovni ekran, i koji u potpunosti koristi prednosti novog grafičkog interfejsa Windowsa 95. Pomoću njega moguće je jednostavno obaviti i komplikovanije poslove kućnih finansija, brine se o čekovima, kreditnim karticama, transferu novca, redovnom plaćanju računa, investicijama u berzanske akcije, dugoročnim i kratkoročnim kreditima, kamatama, o penzionom fondu, porezima...

Udarna mogućnost je plaćanje računa i transfer novca elektronskim putem, preko modema. „Microsoft" je ostvario saradnju sa 17 velikih američkih banaka, a slična mogućnost postoji i u verziji programa za francusko, nemačko i švajcarsko tržište. Nama za utehu, verzije programa za Kanadu, Veliku Britaniju i ostale zemlje nemaju tu mogućnost.

Da li vama ovaj program treba? Ako ste zagriženi beležnik promena kućnog budžeta i vodite računa o svakom trošku zapisujući ih u sveščicu, ovaj program bi mogao biti koristan, iako ćete koristiti samo manji deo njegovih mogućnosti. Međutim, ako ste i vi jedan od mnogih „improvizatora" kućnog budžeta ovo vam je potrebno koliko i lanjski sneg.

Alexander SWANWICK

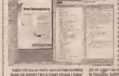
Microsoft Publisher 3.0



Microsoftov pristup DTP-u

Opšta tendencija primećena kod većine softvera koji se pojavio za Windows u poslednje vreme je korisnički interfejs prilagođen manje iskusnim korisnicima. Tipičan primer te „nove politike" je i *Microsoft Publisher*, „Microsoftov" predstavnik na polju stonog izdavaštva i kreiranja raznovrsnih publikacija.

Instalacija je klasična i protiče dosta brzo i bez ikakvih problema. Pošto je u pitanju prava Windows 95 aplikacija, deinstalacija se podrazumeva. Publisher na disku zauzima oko 15 MB, u šta ulaze i razni predlošci i primeri gotovih publikacija i zbirka sličica *(Clip Art Gallery)*. Hardverski zahtevi nisu veliki, jedino se preporučuje da mašina ima 8 MB RAM-a.



Izgled ekrana se može nazvati standardnim: ikone na gornjoj i levoj strani ekrana i statusna linija u dnu. Ono što privlači pažnju su dva tastera u donjem desnom uglu pomoću kojih se trenutno dobijaju *Help* i *Help Index* koji se ne oslanjaju na standardni Windows Help, već su ugrađeni u program. Ovo rezultuje većom brzinom, ali je nestandardno. Kao i svi popularni DTP programi i Publisher je orijentisan na okvire (Frames). Svaki objekat, bila to slika, tekst ili nešto treće, ima svoj okvir pomoću kojeg se vrši manipulacija njime. Kliktanjem desnim dugmetom na bilo koji objekat dobija se pozicioni meni (Pop-up Menu) sa najpotrebnijim opcijama. Ovo je veoma zgodna opcija koja značajno ubrzava rad jer korisnik ne mora da lovi ikone i opcije po menijima, nego sve radi direktno na objektu.

Okviri objekata predstavljaju granice objekata u odnosu na koje će se tekst prelamati oko njih. Grafički objekti mogu imati okvire nepravilnog oblika, ali tekstualni okviri mogu biti isključivo pravougaoni.

Svaki objekat moguće je proizvoljno rotirati, a slikama je moguće menjati i veličinu. Pri uvozu slika Publisher automatski pita korisnika ukoliko želi da prilagodi veličinu trenutnog okvira slici ili ukoliko želi da veličinu slike promeni tako da odgovara okviru. Ono što je Publisherova specifičnost su specijalni objekti koji znatno olakšavaju kreiranje publikacija manje iskusnim korisnicima. Iz njega je moguće direktno kreirati tabelu ili natpis sa specijalnim efektima *(WordArt)*.

Naglašavaju pomoć pri kreiranju publikacija pružaju tzv. *Wizardi* (poznati iz drugih „Microsoftovih" aplikacija) kojima korisnik brzo i lako, korak po korak, može oblikovati prilično složene objekte bez ikakvog predznanja. Naprimer, kreiranje gotove vizit karte svodi se na odabir stila (klasična, moderna, tradicionalna, šarena...) i na unos potrebnih podataka kao što su zanimanje, naziv i adresa firme i ime i prezime korisnika. Ponuđeno je 16 Wizarda za publikacije od standardnih (novine, bilten, oglas, vizit karta) do pomalo čudnih ali svakako zabavnih (avion od papira ili origami figurica). Najveća mana im je što specifične publikacije na stranicu postave i grafičke objekte koji se nikako ne mogu ukloniti, zauzimaju mesto, a na štampaju se. „Caka" je u tome što se od korisnika očekuje da štampu na specijalnom papiru na kome su svi ti objekti već odštampani. Da li to „Microsoft" očekuje od korisnika da kupuju papir od njega i da svi korisnici Publishera imaju identičan izgled publikacija, nije najjasnije. Verovatno se pretpostavlja da će korisnici kreirati sopstvene predloške za stranice koje će sadržati rezervisan prostor za već odštampan memorandum firme ili nešto slično. Mogućnost pravljenja papirnatih aviona ili origamija veoma nas je iznenadila – ne preterano korisne, ali zaista originalne opcije! Publisher lepo iscrta linije po kojima treba seći ili savijati a korisnik posle obavi „ručni" deo posla.

Uopšte, u svakom detalju Publisherovog korisničkog interfejsa vidi se da je to program pravljen za poslovne ljude koji o DTP u ne znaju gotovo ništa, ali im je potrebno da kreiraju sopstvene publikacije koje izgledaju relativno profesionalno. Microsoft Publisher je neupotrebljiv za „pravi" DTP („Svet kompjutera", naprimer, teško da bi ikada mogao biti urađen u njemu), ali je za pomenutu ciljnu grupu poslovnih korisnika sasvim upotrebljiv.

Slobodan POPOVIĆ

Mapper 95

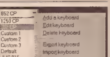
Jedan od izuzetno korisnih programa za Windows okruženje doživeo je svoju verziju za Windowse 95. *Mapper 95* je program koji služi za korišćenje različitih (YU) rasporeda slova na tastaturi.

Po aktiviranju programa, na ekranu će se pojaviti samo jedan Combo-box („prozorčić" ispod koga će se, kada kliknete na strelicu pored njega otvoriti „mienu" sa definisanim rasporedima). Izbor željenog rasporeda je jednostavan, samo pokažete i kliknete mišem, a moguće je napraviti i posebne „hot-key" kombinacije za najčešće korišćene opcije.

Za pedantne, kojima na ekranu smeta i tako mali prozor na desktopu postoje dve alternative: ili da postave prozorčić preko taskbara ili da ga on „pokrije" ili da u meniju koji dobijete kada na „combo" kliknete desnim dugmetom miša pod Options upišete u polje *Hide Mapper After* posle koliko sekundi Mapper počinje da vam smeta.

Unapred su definisani rasporedi za YUSCII CP 852 CP 1250 Custom1 Custom2 Custom3 Računari, JUS 015 Mac Custom Win i Mac Win. Opcija Default vraća raspored na trenutno aktivan u Control Panelu.

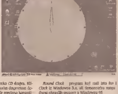
Mapperovi fajlovi zauzimaju 200 K, ali autor naše gore list, Dejan Jelović tvrdi da u memoriji zauzima samo 10 K. Jednostavan je za korišćenje, brzo se učitava i omogućuje definisanje sopstvenih kodnih rasporeda. Ako vam se program dopadne,



nakon testiranja od 15 dana autoru uplatite 5 USD ili 8 DEM. Denara nigde nema. Verovatno zato što je program na engleskom.

Momir RADIĆ

Mali, ali tehničari



Čini se da Microsoft nikada nije bio ažurniji u poboljšanju svojih proizvoda. Tek što je Windows 95 izašao na tržište a već su se pojavili i sitni dodaci „koji život znače" zvani PowerToys

PowerToys je grupa aplikacija čija je zajednička osobina da su kratke da se većina instalira direktno u Windows 95, postajući tako integralni deo njegovog korisničkog interfejsa i da se lako deinstaliraju iz pomoć *Control Panela* (ikona *Add/Remove Programs*).

Do sada smo videli ukupno osam PowerToysa.

Contents Submenu dodaje pop-up meniju koji se dobija klikom desnim dugmetom na ikonu direktorijuma podopciju „Contents" iz koje se direktno vidi sadržaj dotičnog direktorijuma, bez potrebe za otvaranjem novog prozora.

Target Context Submenu dodaje pop-up meniju opciju „Target" kojom se pomoću *Shortcut* ikone na neki fajl može direktno operisati tim fajlom.

Explore From Here takođe se instalira u pop-up meni, a radi isto što i *Explore* opcija, s tim da direktorijum za koji se pozove postane osnovni, tj. ne vidi se ništa iznad njega.

Cabinet File Viewer omogućava da se CAB fajlovima (koji dolaze na instalacionim disketama Windowsa 95) operiše kao da su normalni direktorijumi.

FlexiCD dodaje *Taskbaru* ikonicu kojom je moguće prekinuti ili nastaviti slušanje trenutne pesme preko CD drajva. Klikom na dotičan ikonicu desnim dugmetom dobija se meni kojim je moguće precizno kontrolisati CD.



Round Clock program koji radi isto što i *Clock* iz Windowsa 3.x, ali demonstrira mogućnost okruglih prozora u Windowsu 95.

Xmouse – prozori se aktiviraju prostim ošamućivanjem pointera iznad njih, kao na X-windowsu (grafičkom interfejsu za Unix).

QuickRes verovatno najkorisniji program od nabrojanih. Dozvoljava trenutnu promenu rezolucije ili broja boja na ekranu bez restartovanja računara ili gašenja trenutno aktivnih programa.

Sve ove programe napravili su Microsoftovi programeri, ali će se sigurno vrlo brzo pojaviti i programi drugih autora. Programi koje smo nabrojali su besplatni, a kod nas se mogu naći na većim BBS-ovima, kao i na *FON File Serveru*. Savetujemo vam da ih svakako probate. Ukoliko vam se čak i ne dopadnu (u šta sumnjamo), uvek ih možete deinstalirati bez mnogo muke.

Slobodan POPOVIĆ

Microsoft Access 6.99 (Beta)

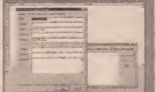
Do decembra ništa od finalne verzije sastavnog dela profesionalnog paketa Microsoft Office

U okviru profesionalne verzije paketa *Microsoft Office* nalazi se program za pravljenje i upravljanje relacionim bazama podataka – *Microsoft Access* kao sastavni deo savremene poslovne kancelarije na način na koji je vidi ovaj svetski softverski gigant. Krajnja verzija 7.0 trebalo bi da se pojavi tek u decembru ove godine, tako da smo imali priliku kratko da testiramo jedan od beta verzija koja nosi oznaku 6.99 iz juna 1995. Veliki broj opcija nije radio. Help je bio nedovršen, uključujući i stavku „Šta je novo u Accessu 7.0".

Hardverski zahtevi uvek su bili zamašni te i sada navodimo minimalnu konfiguraciju za razvoj aplikacija: 80486 procesor sa najmanje 16 MB RAM-a. Access smo testirali na 486-ici sa 8 MB memorije i često smo odustajali od čekanja da se pojedine opcije izvrše pa je celokupan rad bio izuzetno usporen i praktično nemoguć. Access je ipak, po svojoj težini daleko od razvojnog sistema kakav je recimo Oracle u Windows verziji (takođe vrlo zahtevan) i nema pokrića za hardverske zahteve koje postavlja pred korisnika.

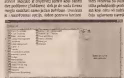
Po startovanju, Microsoft Access i dalje izgleda vrlo slično sa uočljivim samo kozmetičkim izmenama. Prava novost je Performance Analyzer, alat koji analizira bazu i daje preporuke savete i predloge vezane za tabele, forme (maske), upite, ukazuje na nelogičnosti i netačnosti, izdvaja mrtve petlje, ističe funkcije koje se nikada ne pozivaju i drugo. Alat Replica radi slično Windows Briefcaseu, usaglašava i sinhronizuje različite verzije baze.

Po izboru kreiranja nove baze nudi se mogućnost korišćenja Database Wizarda („čarobnjaka" koji automatizuje proces) sličnog Templateu, koji može sa nekoliko odgovora da napravi jednostavnu željenu bazu (za sastanke, imenik, čeketeka i slično). Novi su i Database Splitter Wizard, kao i mogućnost izmene osobina baze (Database Properties). Zanimljivo je da je moguće drag & drop tehnikom premestiti tabele ili upite (kverije) u Excel ili Word, čime se prenose podaci. Pitamo se kakav računar i sa koliko memorije moramo imati da bi se ovakva opcija izvršila. Access od sada ispravlja pravopisne greške (Spell Check) i uobičajene greške pri kucanju i automatski postavlja velika slova (pitamo se gde su bile ovako korisne opcije sve ovo vreme). Potpuno novi i usavršeni Form i Report Wizardi generišu SQL (Structured Query Language, standardni jezik za upravljanje bazom i postavljanje upita) komande čime se bitno značajno mogu pojednostaviti. Moguće je napraviti formu koja sadrži dve podforme (Subform), dok je do sada forma mogla sadržati samo jedan Subform. Uvedena je i AutoFormat opcija, dobro poznata korisnicima Worda, Excela i drugih „Microsoftovih" proizvoda, čijim se korišćenjem lako može izabrati jedan od ponuđenih formata prikaza u formi ili izveštaju i primeniti na željenu masku ili drugi objekat. Uključeno je i dodavanje logoa i drugih pozadinskih slika na izveštaje i maske. Dalje, pred nama su Lookup Wizard, Control Morphing (izmena tipa ekranskog objekta), Format Painter, ScreenTips, specijalni efekti (forma sa lišćem koje opada, oblaci...), novi Wizard za crtanje dijagrama. Poneki jednostavni i korisni alati preuzeti su iz FoxProa, kao što je Menu Builder koji služi brzom i preglednom pravljenju menija i podmenija.



„Microsoft" je mogao uz novu verziju svoje kancelarijske baze da isporuči i neke nove sample datoteke (primere) na kojima bi osetno primenio ta nevelika unapređenja, umesto dorade (isključivo vizuelne, krajnje nebitne) primenjene na već uveliko poznate primere.

Posle ove verzije opravdano se pitamo da li nam je zaista potreban toliko zahtevan softver da bismo vodili kancelarijsku evidenciju rada ili telefonski imenik, koji mogu biti kraći i od 100 KB. Teške, trome, sporo pokretljive i veoma zahtevne aplikacije sve su češće u hardversko-softverskoj sprezi koja od korisnika očekuje sve bolji i brži računar i novu, zahtevniju, verziju softvera koji koristi i tome nikad kraja. Sponzorisani ekrani sa mnoštvom slika (Wizard koji u pozadini forme kreira pejzaž ili šareno nebo, na primer) osnovna su odlika novog Accessa. Kozmetička poboljšanja praćena su sitnijim usavršenjima koja nisu od suštinskog, konceptualnog značaja, uglavnom navedene Wizarde i Controle koje zaista skraćuju neke uobičajene ili zamorne operacije. Access se ne otvara prema client-server arhitekturi (relativno skromna mrežna podrška postojala je još od prve verzije), čime bi uzdrmao Oracle i druge velike sisteme koji drže područje poslovnih informacionih sistema sa većim brojem povezanih računara pod različitim operativnim sistemima.



„Vizuelno" programiranje još više je uzelo maha, čime se povećavaju aplikacije za razvoj softvera i, što je mnogo gore, krajnji programi sa prilično neoptimizovanim kodom. S druge strane, ovako koncipiran Access sa brojnim Wizardima jednostavni je alat u rukama kancelarijskih službenika sa skromnim kompjuterskim znanjem.

Ivan OBROVAČKI

ASUS Pentium 120

Ko to kaže, ko to laže...

Koliko prosečan kupac poznaje problematiku kupovine? Ilustrativni su sledeći primeri. Oko 90% kupaca „zna" da Pentium ima bug i da je, zbog toga, „loš procesor". Tačno je da trenutno samo uz dosta muke možete da nađete Pentium sa pomenutim bagom. Mnogo je tragičnije da čak oko 70% kupaca uzima, zdravo za gotovo, da je 486 na 100 MHz brži od Pentiuma na 75 MHz (nije li očigledno). Tačno je, međutim, da smo pregledali desetak Pentiuma i pedesetak 486 DX4 ploča i možemo odgovorno da tvrdimo da ni jedna 486-ica ne može ni da se približi Pentiumima.

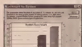
Zašto? - Zato!

Izlaskom svakog novog procesora ponavlja se ista slika. Proizvođači ploča i čip-setova trude se da, za prethodnu generaciju procesora, naprave što jeftiniji komplet. Tako smo u jeku traženja dobre 486 ploče, bili svedoci pojave malih i odličnih 386 ploča, bez ikakvih džampera i sa samo jednim čipom koji kontroliše periferije.

Novi procesori obično rade na bržim sabirnicama i traže mehanički i elektronski bolje dizajnirane ploče. Tako su ploče za Pentiume obično rađene u šest slojeva od kojih neki imaju zadatak samo da zaštite osetljive vodove od međusobne interferencije. Teškoće, ipak, mogu da nastanu što kupci obično gube iz vida da je takt ploče obično 50 ili čak 66 MHz što zahteva vrlo solidne periferije. Ne mali broj kupaca zadržava ISA kartice na ključnim mestima gubeći iz vida da su ISA slotovi često zapostavljeni artefakt koji često ne možete ni da podešavate.

Uz sveća i tropar

Proizvođači ploča zato se sve češće odlučuju za integraciju periferija ne ostavljajući tako mnogo mesta za improvizacije. Gotovo redovan dodatak na ploči predstavlja hard disk kontroler a neretko i flopi, paralelni i dva serijska porta. Nažalost, to kod kupaca stvara dodatnu odbojnost tipa „šta ću ako mi crkne serijski port, a ploča ispravna?"



Interesantan je i podatak da „Intel" sada proizvodi znatno više čipova i da se proizvođači ploča, gotovo isključivo odlučuju za neka od njihovih čip-setova. Očekuje se, ipak, da će i ostali proizvođači ponuditi svoje čip-setove i sna njiti, još uvek, visoku cenu. Verovatno je da „Intel" strahovitom tržišnom navalom ne želi toliko da pokupa ostale proizvođače hardvera koliko da ustoliči svoja merila o tome šta je dobar čip-set, ploča, transfer na bazu itd.



Snimio Slobodan POTIĆ

Orijentalna lepotica

Tajvanska firma „ASUS" dosta pametnom politikom nametnula se zapadnim proizvođačima hardvera. Koristeći najnovije „Intelove" čip-setove i sitne sopstvene novotarije ova firma pravi vrlo pouzdane i ne preterano skupe ploče. Tako je do nas stigla ploča sa Triton čip-setom i Pentiumom na 120 MHz. Kako isporučilac nije želeo da eksperimentiše sa remarkiranim Pentiumima, kupljen je originalni, hologramom zapečaćeni, Pentium na 120 MHz. Mada je to lep gest, ne vidimo mnogo razloga za uzbuđenje jer smo videli mnogo 75-ica koje bez problema rade na 100, pa čak i na 120 MHz.

Novitet „ASUS-a" je ASUS media bus, konektor koji uz PCI slot ima produžetak sa svim ISA pinovima. Tako u jednom slotu možete da imate kombinovanu karticu, a da jedan sistem ne smeta drugom. Media Bus je iskorišćen da se u njega ubode kombinacija grafičke i zvučne kartice. Naravno S3Vision 868 ide preko PCI-ja, a Sound Blaster 16 Vibra preko ISA dodatka. Nažalost, ako želite da iskoristite prednosti Media Busa morate da kupite i odgovarajuća „ASUS-ova" kartice. Zanimljivo je da grafički deo radi i u običnim PCI slotovima i bićete uskraćeni samo za zvučni deo.

Šta koči?

Kao u svakoj priči i ovde postoji jedno „ali". Preporučena memorija za ovu konfiguraciju je EDO (Extended Data Output) RAM koji barem prema specifikacijama proizvođača, poboljšava performanse sistema i do 60%. Kako je poštovani kupac odlučio da prištedi na memoriji, kupljena je singapurska varijanta običnog RAM-a. Otežavajuća okolnost je što se singapurski RAM od 70 ns, 60 ns i 45 ns razlikuju, uglavnom, samo po oznakama (čast izuzecima). Tako se, inače odlična ploča, gušila u komunikaciji sa memorijom.

Sve ostale komponente sistema bile su na visini zadatka. Mašina je letela u Windowsu a kao ilustrativan, navodimo podatak da je standardno renderovanje „Ševroleta" u 3D Studiu trajalo samo minut i petnaest sekundi. Najbrža redakcijska „stotka" (kojom smo inače veoma zadovoljni), sa istom količinom RAM-a i vrlo sličnim hard diskom isti posao je obavila za četiri minuta i šesnaest sekundi. Toliko o bržim 486-icama.

I tako...

Pomenimo da je u kompjuteru bio Seagate Decathlon (850 MB) hard disk i vrlo prijatno iznenađenje Sony 75E, CD-ROM koji je pokazao sjajne performanse, stabilnost i čitao i najbližije (snimljene) CD-ove. Možemo samo da žalimo što nismo mogli da probamo i famozni EDO RAM, mada je i u ovoj kombinaciji mašina pokazala mnoge svoje kvalitete.

Voja GAŠIĆ

Kompjuter smo pozajmili od firme T.M. Comp.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTUĆ GENIUS" (486DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips kolor monitor 14" ...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTUĆ GENIUS" na pomoći urednicima ove rubrike.

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax 011/322-0559, T. Stančević, V. Gašić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Firma „Western Digital" je dosta dugo bila poznata po sopstvenom razvoju čipova za grafičke kartice. Poslednji od njih WD90C33 na tržištu prošao prilično loše, ne toliko zbog karakteristika, koliko zbog raznih „nekompatibilnosti" sa različitim arhitekturama. Tako se „Western Digital" okrenuo „S3" čipovima i napravio kartice *Bahamas* i *Bahamas 64* bazirane na čipovima *S3Trio 32* i *S3Trio 64*.

Karticama je dodat i dobar „S3" RAM DAC pa je slika vrlo pristojna. BIOS kartice i drajveri su dorađeni pa se ove kartice već mesecima drže u samom vrhu liste od deset najprodavanijih grafičkih kartica u Americi.

Varijanta *Bahamas 64* koristi već pomenuti *Trio64* koji je, u stvari, nešto modifikovana verzija čipa *S3 Vision 868*. O čipu mislimo sve najbolje, što smo već imali prilike da napišemo. Ostale komponente kartice i priloženi softver su zaista dorađeni pa kartica daje odlične rezultate.

Creative Labs Aeropoint

Trodimenzionalni miš i olovka

Singapurska firma „Creative Labs" poznata po kvalitetnim zvučnim karticama *Sound Blaster* izradila je komplet za sve ljubitelje nesputanog rada na računaru - bežičnog miša i olovku. Komplet sadrži petori uputstva, instalacioni program, prijemnik za infracrvene zrake, konektor za tastaturu, podlogu za miša, i naravno miša i" olovku"

Instalacija je jednostavna (na jednoj disketi) a za početak rada potrebno je prijemnik priključiti na serijski port za miša kao i konektor za tastaturu odakle se dobija napajanje. Miš je *Microsoft Mouse* kompatibilan i radi sa njegovim drajverom kao običan miš. Aerodinamičnog oblika, zanimljiv sa elegantnom metalnom niti sa strane (značajnom jer označava senzor koji reaguje na dodir) lagan, veoma dobro leži u ruci.

Najvažnija karakteristika *Aeropoint* je što vam omogućava rad u tri dimenzije. U koliko miša spustite na podlogu radićete u dve a za rad u tri dimenzije potrebno je da ga držite iz nad podloge u ruci (maksimum do 20 cm levo i desno i 15 cm vertikalno). „Olovka" može da simulira miša ali je daleko efikasnija za rad u programima za crtanje *(Fractal Design Painter)* što će obradovati sve koji se bave kreativnim radom na računaru. Princip rada je isti kao i sa mišem na obe strane se nalaze metalni senzori na koje treba staviti prste i na ekranu se tek tada pojavljuje kursor. Ovaj zanimljiv proizvod će vam pružiti apsolutnu slobodu pokreta pri crtanju i bez direktnog kontakta sa podlogom. U kreativnom zanosu morate voditi računa da prstom ne pokrenete infracrvenu diodu koja se nalazi u blizini senzora i tako sprečite emitovanje zraka.

U prostorijama sa neonskim osvetljenjem u manjoj meri se javljaju problemi u radu kao i kod sličnih proizvoda koji rade na ovom principu (povremeno nereagovanje).

Kod nas se „Aero Point" može nabaviti u po ceni od 400 DEM. Ukoliko vam cena nije previsoka ovu interesantnu kombinaciju vredi isprobati.

Nataša USKOKOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme T.M. Comp.

WD Bahamas 64

Jedna od najtraženijih grafičkih kartica na američkom tržištu

Jedina zamerka kartici odnosi se na čudno ponašanje kartice u nekim VLB konfiguracijama, što bi se moglo objasniti ponovnim nastojanjem „Western Digitala" da izvlačeći maksimum često dostiže granicu stabilnosti. To bi, ujedno, bio odgovor na mnoga pitanja koja se u poslednje vreme postavljaju, o suštinskoj razlici između VLB-a i PCI-ja. VESA bus kontroliše procesor, a PCI kontroliše spoljni hardver, pa PCI kartice nikada ne mogu da naprave takvu havariju na sistemu.

Ako želite proverenu komponentu, prvenstveno u PCI sistemu, razmislite o ovakvoj kartici i neka odmah bude sa 2 MB RAM-a.

Voja GAŠIĆ

Karticu smo pozajmili od firme Gama Electronics.

Cherry tastature

Stari i novi modeli poznatog proizvođača

Nemačka firma „Cherry" dugi niz godina proizvodi kvalitetne prekidače, razne tastere i tastature. Na PC tržištu su njihove tastature još od samih početaka i mnogi proizvođači ih isporučuju sa svojim računarima. Na našem tržištu „Cherry" je prisutan preko firme „Gama Electronics" takođe veoma dugo još od samih početaka ove domaće firme.

Iz široke ponude „Cherryjevih" tastatura „Gama" nudi nekoliko modela sa lagera u Beogradu, a ostale po porudžbini. Sve tastature su na raspolaganju u američkoj (101 taster) i internacionalnim verzijama (102 tastera). Naravno jedan od internacionalnih modela je i onaj koji na kapicama nosi oznake naših slova, kao i znake koji se dobijaju u kombinaciji sa desnim Alt tasterom (Alt Gr) pri korišćenju odgovarajućeg drajvera u Windowsu za centralnu i istočnu Evropu, na primer iz ponude „Game" i „Cherryja" izabrali smo dva standardna i jedan egzotični model.



Tastatura sa oznakom *G83-6000* predstavlja donji deo Cherryjeve ponude, obzirom na cenu i kvalitet upotrebljenih tastera. Ono što je karakteristično za dobre tastature i što donekle može predstavljati garanciju kvaliteta, jeste njena težina. Cherryjeve tastature jesu poznate kao masivne, što u slučaju ovog modela nije toliko izraženo. Ipak, za razliku od većine tastatura koje se na našem tržištu prodaju, model 6000 deluje znatno masivnije i izdržljivije, a košta svega tridesetak dinara više. Inače tastatura zadovoljava čitavu hrpu svetskih standarda koji se u najvećoj meri tiču zaštite čovekove okoline, tako da ima manju potrošnju energije (tastature dodaše nisu naručiti potrošači, ali malo po malo...) a 95 posto materijala od kojeg je napravljena može da se recikira.

Model *G81-3000* je klasična „Cherry" tastatura koja krase sve dobre osobine „dugmetara" ovog proizvođača, robusna izrada i kvalitetni tasteri. Skuplja je, čini nam se upravo onoliko koliko je i bolja. Ovu i još nekoliko svojih tastatura „Cherry" isporučuje u verzijama sa različitim mehanizmima tastera. Model koji smo mi probali je takozvana „meka" tastatura (dakle bez „klika"), a postoje i verzije sa klikom koji se oseća i sa klikom koji se i čuje, pa ko šta voli. Ova tastatura se može preporučiti onima koji se intenzivnije bave unosom teksta, ali i onima koji jednostavno žele da im tastatura potraje, a ne da zalepljuju polomljene kapice tastera, menjaju mehanizme tastera koji otkazuju ili da svake dve-tri godine menjaju čitave tastaturu.

Cherry *G80-8000 ErgoPlus* je nešto specijalno. Ergonomski oblikovana tastatura dizajnirana je tako da što je moguće više smanji napor koji korisnik oseća nakon višesatnog rada. Ispred glavnog dela tastature nalazi se proširenje koje služi kao oslonac za donji deo dlanova. Dalje, tastatura se može prelomiti na dva dela tako da ruke na levoj i desnoj polovini leže pod prirodnijim uglom koji se može menjati od 0 do 30 stepeni. Na donjem delu kućišta tastature je čak pet pari nožica koje omogućavaju izdizanje središnjeg dela tako da leva i desna polovina međusobno leže pod uglom od 160 ili 170 stepeni, kao i da se čitava tastatura nagne napred ili nazad izdizanjem zadnjeg ili prednjeg dela. Sve u svemu, moguća su (prema navodima proizvođača, nismo brojali) čak 22 različita položaja. Sva istraživanja pokazuju da ovakve tastature smanjuju mogućnost povreda koje zaista mogu nastati korišćenjem običnih tastatura. Međutim, ne treba smetnuti sa uma tri osnovna preduslova za njihovo korišćenje: potrebno je nešto više novca da biste ih priuštili, morate znati slepo kucanje sa svih deset prstiju i morate proći određeni period privikavanja. Što se tiče kvaliteta, i kod ove tastature se „vidi" da je u pitanju „Cherry" tako da se, na primer, u odnosu na „Microsoftovu" *Natural Keyboard* o kojoj smo pisali nedavno, Cherry *ErgoPlus* čini znatno kvalitetnijom.

Navedene tastature, redom kojim su ovde navedene koštaju 195, 285 i 1 400 dinara. Ovako veliki raspon cena garancija je da će „Gamina" ponuda „Cherryjevih" tastatura zadovoljiti različite profile kupaca.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme Gama Electronics

Mickey & Crew Print Studio
The Lion King Print Studio



Sve do pojave programa kao što je *Corel Draw!* i slično pravljenje nalepnica, pozivnica, postera i slične papirne kozmetike za male pare bilo je nedostupno običnim smrtnicima. Međutim, kad je jednom krenula u tom pravcu, kompjuterska industrija nema na meru da stane.

Jedan od zanimljivijih poduhvata na tom planu potekao je iz „Disney Softwarea" zabavno-softverskog ogranka čuvene kompanije. Dva paketa iz edicije *Print Studio* predstavljaju tematski zasebne celine i omogućavaju dizajniranje čestitki kalendara, nalepnica za diskete, memoranduma, pozivnica, plakata koverti i slično. Softver je prilagođen najmlađima, kojima je i namenjen. Kombinovanje crteža i natpisa izvodi se brzo i jednostavno, putem šarenih i preglednih gedžeta („tastera"). Oba paketa imaju nekoliko sopstvenih fontova, karakterističnih za ambijent crtaća koji se koriste. Naravno prednost „Disneya" je što može upotrebiti svoje brojne i širom popularne crtane likove.











The Lion King Print Studio poseduje stotinak WMF-crteža (WMF Windows Metafile) glavnih junaka celovečernjeg crtanog filma „The Lion King" prošlogodišnjeg „Disneyevog" hita. Egzotični fontovi asociraju na Afriku i njena neprejedna prostranstva. Glavna zamerka ovom tradisketnom paketu je sto prilikom izrade jednomesečnog kalendara nije moguće birati mesec, već je automatski postavljen tekući mesec koji program uzima iz internog sata računara.

Za razliku od *The Lion King*a, ***Mickey & Crew Print Studio*** ima poboljšanu opciju izrade kalendara. Da li zbog toga zauzima disketu više, ne znamo. Samim tim što nije vezan za jedan film i situaciju u njemu, *Mickey & Crew* nudi raznovrsnije likove i različite kostime za njih. Prema mišljenju članova redakcije ovaj paket je mnogo interesantniji i nudi likove i fontove koji su pogodniji za različite segmente papirne kozmetike.

Za ljude koji se bave grafičkim dizajnom i za roditelje čija deca vole da gledaju Diznijeve filmove, oba *Print Studia* predstavljaju parče softvera koje nikako ne treba propustiti.

Nenad VASOVIĆ
Mario MORELA

Kompjuterom protiv vatre

Kompjuterizovana vatrogasna brigada

Za efikasnu borbu protiv požara, pored dobre vatrogasne opreme i hrabrih vatrogasaca, potrebno je posedovati i puno informacija koje su često od presudnog značaja za uspešnu intervenciju i bezbednost ljudi ugroženih požarom, a i samih vatrogasaca. Potrebni podaci za efikasnu intervenciju u gradovima sa stotinama hiljada stanovnika, mogu se dovoljno brzo obezbediti samo pomoću kompjutera. Upravo stoga je nastao programski paket „Vatrogasac" koji se već uveliko koristi u vatrogasnoj brigadi Kragujevac.



Do pojave paketa „Vatrogasac" sva dokumentacija o geografskim pojmovima (plan grada, operativne karte objekata i sl.) je čuvana u obliku raznih karti i crteža, tako da je sa razvojem grada obim dokumentacije rastao i posle izvesnog vremena toliko narastao da je postalo praktično nemoguće u nekom kraćem roku, za vatrogasnu službu veoma važnom doći do potrebnih podataka. Bilo je neophodno razviti softver koji će omogućiti unošenje, ažuriranje pretraživanje i prikazivanje podataka o prostornim objektima. Razvijeni softver se sastoji iz tri osnovne celine: korisničkog interfejsa, aplikativnog dela koji obrađuje podatke, kao i baze podataka.

Korisnički interfejs zadužen za komunikaciju korisnika i aplikativnog dela, treba da obezbedi unos podataka u bazu kao i kontrolu nad njom. Interfejs je projektovan tako da omogući rad sa programom i korisnicima koji ne poseduju nikakva predznanja vezana za rad sa računarom. Iako program radi pod DOS-om, autor je uspeo da stvori radno okruženje koje zahvaljujući upotrebi ikona i menija, prevazilazi većinu komer

(nastavak na 32. strani)

Melodija i harmonija

O melodiji, formi, harmoniji i ritmu melodije

Čudan jedan umetnički pravac u Nemačkoj XV i XVI veka bio je zasnovan na komponovanju uz pomoć niza pravila i kalupa, koje je trebalo u potpunosti poštovati. Komponovanje muzike se svodilo na pribli žno onoliko slobode koliko danas imaju programeri baza podataka. Ljudi koji su pripadali ovom pravcu nazivali su se Meistersingeri. Njihov način učenja o muzici osuđen je i odbačen još krajem XVI veka, ali je sa dolaskom komercijalne muzike na velika vrata postao prilično aktuelan. Moglo bi se reći da su Meistersingeri, prespavavši nekoliko vekova, danas oživeli. Osetili su pogodno vreme i okruženje i reinkarnirali se u obliku današnjih muzikanata koji vladaju muzičkom komercijalom. Današnji Meistersingeri crtaju svoje kompozicije po ekranima kompjutera koji im pružaju laku brzu i jeftinu primenu svojih kalupa, okruženi čitavom gomilom savremene opreme pomoću koje njihove pesme zvuče kao milioni dolara. Razume se najplodnije tle za sebe su našli u Jugoslaviji (a pretpostavljam da ima još zemalja sa muzičkom kulturom na nivou naše). Da citiram jednog kompozitora novokomponovane narodne muzike: „Narodnu muziku sam naučio da pravim od ljudi koji su to znali". Nemojte misliti da takav slučaj nije i sa više od pola muzike koja se vrti na MTV-u. Samo što tu muziku prave profesionalci koji se biraju iz čitavog sveta, tako da im je i kvalitet, prirodno viši. Naš zaključak je da je savremena komercijalna muzika neizbežno velikim delom zanat, ali vam sigurno ostavlja i dovoljno mesta da umetnete delić sebe u svakoj pesmi. Mi u ovim tekstovima pokušavamo da vas naučimo zanatskom delu komercijalne muzike na jednostavan i uprošćen način.

U ovom nastavku biće reči o melodiji, formi, harmoniji i ritmu melodije. Sve to ćete moći savršeno da pratite ukoliko imate računar sa zvučnom karticom koja podržava Wavetable sintezu i sekvencer CakeWalk verzija 2.0. Osvrnućemo se i na neke nužne životne teme. Recimo da vaša devojka želi da joj napišete sentiš. Za reči ćete morati da se snađete sami, a mi vam iskustvom možemo pomoći oko muzike.

Tema

Izaberite neki od tonaliteta pogodan za sentiše, recimo A mol. Sada vam je potrebna tema za pesmu. Neka tema bude dugačka četiri takta. Raspodelite note u datom tonalitetu imajući na umu sledeće savete (poželjna je subjektivna izmena ovih pravila):

U temi postavljajte note tako da se (skoro) uvek čuje samo jedna.

Nemojte note previše približavati, gledajte da budu udaljene najmanje jednu osminu, a samo izuzetno retko jednu šesnaestinu.

Podesite SNAP opciju u CakeWalku na osmine ili šesnaestine, što će vas sprečiti da postavljate note na neka ritmički nelogična mesta.

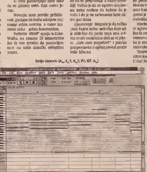
Neka melodija uvek počinje od prvog ili petog stepena vašeg tonaliteta, a nekad i od trećeg (u A molu to su redom A, E i C).

- Melodija mora da ima delova u kojima teče (u kojima su susedne note udaljene za jedan, a najviše za dva stepena) kao i delova u kojima skače (za proizvoljan broj stepena, ali obično ne preko osam). Ako pišete temu od četiri takta, neka vam melodija skače na svakom prelazu između taktova.

Neka melodija bude simetrična. Kada napišete dva takta iskopirajte ih na sledeća dva i tada u njima napravite samo minimalne izmene, poželjno ne ritmičke (na primer, neka se samo poslednje dve note razlikuju po visini).

Ne zaboravite da delić vas treba da se prepoznaje u vašoj melodiji. Važno je da za upravo napisanu temu možete da kažete da je vaša i da je ne zaboravite kroz samo par dana.

Upozorenje: Moguće je da toliko puta čujete neku melodiju koja nije skladna da posle toga ona svima zvuči neskladno dok se vi pitate: „Gde sam pogrešio?" i pravite pretpostavke o opštoj zaveri protiv vaše ličnosti.



Serija akorada (A_{mol}, $E_{dur}7$, $D_{dur}7$, F7, G7, A_{mol})

Ako ste ispoštovali ova pravila, dobili ste nešto što zvuči relativno skladno. Međutim, prethodna pravila su suviše detaljna. Ono što bi ona trebalo da postignu je da pomognu apsolutnom početniku da se ne razočara prvi put kada pokuša nešto da napravi u muzici. Sledeći korak apsolutnog početnika bi bilo odbacivanje nekih od prethodnih pravila (možda i svih, što da ne) i oslanjanje na osećaj.

Harmonije

Harmonije boje melodiju i daju joj karakter. Čajkovski je svojevremeno za glavnu temu svog baleta „Romeo i Julija" uzeo melodiju iz narodne pesme i dodao joj svoje harmonije. Ta melodija i danas živi i sigurno ste je već čuli, ali originalne pesme se skoro niko ne seća. Možda vi i niste tako veliki kompozitor kao što je Čajkovski bio, ali si gurno je da možete da obojite vašu melodiju sasvim fino.

Harmonije se u zabavnoj muzici uglavnom sastoje od trozvuka, što će reći tri tona koja zvuče istovremeno. Opšiji naziv od trozvuka je akord, a taj naziv obuhvata i trozvuke i četvorozvuke itd.

Trozvuci se nazivaju istim imenima kao i tonaliteti: a-mol, b-mol, C-dur itd. Postoje i druge vrste trozvuka, ali one nas ne zanimaju za sada. Za početak zapamtite da se trozvuci sastoje od prvog, trećeg i petog stepena u tonalitetu čije ime nose. Poznata su još dva načina obeležavanja akorada (pokazano na primeru A mola): a i Am. Po prvom se durski akordi obeležavaju velikim slovima, a molski malim, a po drugom se svi obeležavaju velikim, samo što se molskim akordima dodaje sufiks m. Mi ćemo ih obeležavati po ovom poslednjem pravilu.

Pored trozvuka postoje i četvorozvuci, petozvuci, ali za početak dovoljne su ove prve dve vrste. Četvorozvuci se obično upotrebljavaju kada ima

te neki trozvuk koji zvači suviše prazno i koga je potrebno dodatno obojiti. Obično se to postiže dodavanjem sedmog ili šestog stepena u odnosu na početni stepen trozvuka. Ako se dodaje sedmi stepen, onda se takav akord naziva septakordom (ili, u narodu, 'sedmica') i obeležava se sufiksom '7'. Za dodavanje šestog stepena važe slična pravila.

Sada možete da razumete oznake uz pesme koje se pojavljuju na nekim od BBS-ova i možete da unosite te akorde da proverite kako sve to zvuči. Ako vam nije baš sve jasno, pogledajte sliku uz ovaj tekst na kojoj je jedna serija akorada koji prate neku melodiju.

Da se vratimo na našu temu u A-molu. Napravite novi kanal u vašem sekvenceru i izaberite neki od neutralnih instrumenata za podlogu (takvi instrumenti se nazivaju na engleskom 'pad' a u argou, 'tepih'). Postavite na sva četiri takta akord A_m. To je jedini akord koji zvuči relativno skladno uz sve melodije u datom tonalitetu, a to važi za svaki akord koji nosi ime tonaliteta u kojem je. Međutim, ovakvo bojenje nije dovoljno živopisno čak ni za najlošiji novokomponovani narodnjak. Pokušajte da se akordi menjaju na svakom taktu. Potrudićete se da svaki drugi akord počne jedan od tonova ranije. Ali to je otprilike maksimum onoga što smete da radite sa akordima u ritmičkom pogledu jer akordi treba da budu VEOMA simetrični. Oni samo boje pesmu i slušalac ne bi trebalo da sluša njih, već melodiju. Što su akordi manje simetrični, to će više odvlačiti pažnju, što nije dobro.

Akorde ćete morati da menjate uglavnom po osećaju, što i nije tako teško. Jedini savet je da počinjete od akorda koji je na prvom stepenu vašeg tonaliteta i da se držite tog akorda i onog na četvrtom i petom stepenu. Akord na prvom stepenu (u našem slučaju A_m) najmanje je živopisan ali je neophodan da ukaže slušaocu na to u kojem je tonalitetu pesma (većina pesama počinju ovim akordom). Akord na četvrtom stepenu označava kretanje i promenu, a akord na petom stepenu je opet u funkciji smirenja. Naravno, postoje i akordi na ostalih pet stepena tonaliteta, ali njih ćete unositi po osećaju.

Kakve god akorde da sastavljate, trudite se da nikada (bar ne u početku) ne ubacujete u njih note koje su van tonaliteta. Naprimer od petog stepena A-mola moguće je napraviti akord E_m i E. Međutim, E sadrži notu koja je van tonaliteta tako da je vaš akord E_m. Moraćete mnogo da eksperimentišete sa akordima kako biste stekli osećaj. Poželjno je da, ukoliko nemate neku MIDI klavijaturu, nađete bilo kakvu klavijaturu ili klavir i da tamo malo probate kako sve ovo zvuči.

CakeWalk 2.0 ima dodatne programe u njegovom skript jeziku koji vam pomažu da konstruišete razne akorde, ali za većinu oznaka tih akorada verovatno niste ni čuli. To nije ni važno jer vam je to idealna prilika da dozvolite CakeWalku da vam ukonstruiše neki akord da bi se upoznali sa tim kako koji akord zvuči.

Bilo koji ton iz akorda možete da odsvirate za osam stepena (oktavu) više ili niže i dobićete isti akord, odsviran na drugi način. Za takav akord se kaže da je obrtaj osnovnog akorda.

Kad završite postavljanje akorada, treba ubaciti bas i ritam na datu temu. O tome je bilo reči u prošlom nastavku, a u ovom ćete dobiti još par saveta.

– Za bas, u početku, uzimajte uvek tonove akorda sa kojim on zvuči istovremeno.

Pokušajte prvo da napravite ritam, onda akorde i na kraju – temu. Tako se danas često radi.

– Ako vam i dalje nisu jasne osnove tonaliteta, uzmite udžbenik iz muzičke teorije za osnovnu muzičku školu gde je sve to veoma lepo opisano na samo prvih nekoliko stranica.

* * *

Skoro svaka kompozicija u zabavnoj muzici mora da ima strogu formu. To znači da će vam se tema ponavljati na tačno određenim mestima u kompoziciji i tačno određeni broj puta, baš kao i svi ostali delovi pesme, ali o tome nešto više u sledećem broju. Do tada pokušajte da skinete formu bilo koje komercijalne pesme i da je primenite u vašem sendišu.

Nikola ĆOSIĆ

COSIC_1409@kosd21.etf.bg.ac.yu

Visual BASIC 3.0 professional

Autori Jasmina Milovanović i Dragoslav Perić; izdavači: „Viša elektrotehnička škola" Beograd i „Deus" Smederevska Palanka; obim: 329 stranica



Velika popularnost *Visual Basica*, programskog paketa za razvoj tzv. „vizuelnih" aplikacija pod *Windows* okruženjem praćena je izdavanjem brojnih knjiga i priručnika koji nastoje da ovu „Microsoftovu" aplikaciju učine bližom prosečnom korisniku.

Ova knjiga čitaoca upoznaje sa *Visual BASIC*-om od samog početka (definisanje radne sredine, komande, princip rada itd.) pretpostavljajući osnovno *Windows* predznanje, da bi se izlaganje završilo sa objektnim programiranjem i programiranjem vođeno događajima *(event driven)*. Podela na tri celine obuhvata, dakle, osnovne tehnike, programski jezik i korišćenje objekata. Primećujemo da nedostaje prikaz *Crystal Reports*, modula za generisanje izveštaja.

Način izražavanja je šturi i pomalo krut, rečenice su kratke očigledno pod uticajem sažetog logički ispravnog matematičkog definisanja. Početnik može imati problema sa snalaženjem u materiji koja se čini preobimna i preteška. Unapređenjima u narednoj verziji *(Visual BASIC 4.0)* posvećene su

AmiMag

Elektronski časopis; distribucija SETNet

Početkom septembra je izašao šesti broj „AmiMaga" časopisa u elektronskom izdanju koji se bavi Amiga računarima. Pošto je prvi broj izašao sredinom marta, može se reći da časopis prilično stabilno drži ritam mesečnog izdavanja. Po rečima urednika ovog časopisa, teži se da se vreme između pojave dva broja što više smanji.

Prvih pet brojeva rađeno je u *AmigaGuide* formatu, s tim da je peti broj izdat i u ASCII verziji za vlasnike PC računara. Oni su pokazali prilično interesovanje za ovaj časopis. Razlog tome je završan kvalitet i raznovrsnost tekstova.

Šesti broj izdat je u specijalnom formatu sa posebnim *renderom* za Amige (plus verzija za PC). Sadržaj je bogat, od opisa najnovijih uslužnih programa i igara, do škola *Pagetracing*-a i programiranja u C-u. Sami tekstovi su pisani takvim stilom da su razumljivi svakom, i onima koji tek uplivavaju u ozbiljnije računarske vode, i računarskim „vukovima" kojima dobar članak o novitetima sigurno ne smeta.

Najnoviji sedmi broj je objavljen u tri formata. U *AmigaGuide* i *HTML* (PC verzija?) formatu ga možete naći na bilo kom BBS-u SETNeta, a u formatu specijalnog readera na nekom od Amiga boršova. Inače, *SETNet* je preuzeo brigu oko objavljivanja i postao zvanični distributer časopisa, tako da ga uvek možete naći i na BBS-u „Politika".



samo dve stranice koje sadrže uopšteno, generalizovano nabrajanje, verovatno preneto iz „Microsoftovog" propagandnog materijala. Knjiga nije prožeta referencama čime se postavlja pitanje brzog i uspešnog traženja željenog pojma ili opcije. Ne dostaju jasno označeni saveti, uobičajene greške i nedoumice, koje bi autori kao iskusni programeri i poznavaoci ovog okruženja, istakli i jasno izdvojili. Knjiga sadrži prikaze ekrana i primere programskog koda (moglo ih je biti više) koji ilustruju suštinu primenjenih tehnika.

„Visual BASIC 3.0 professional" nije namenjen onima koji ne poznaju programiranje ili su nedovoljno iskusni u radu sa računarom. Pravi čitaoci su programeri koji su familijarni sa drugim programskim paketima, posebno onim pod *Windowsom*, nameseni da se upoznaju sa mogućnostima i načinom rada u „vizuelnom" alatu. Uz pomoć ove knjige sigurno nećete izvući maksimum iz *Visual BASIC-a*, ali ćete usvojiti termine i koncepte rada. Nema razloga da ne koristite knjigu ako već nemate dokumentaciju za *Visual BASIC*.

I. OBROVAČKI

WinWord 6 u praksi

Autor: Duško Savić; izdavač: „Kompjuter biblioteka", Čačak; obim: 223 stranice



Konačno se i kod nas pojavila knjiga koja opisuje kako se pojedini, međusobno različiti, poslovi obavljaju uz pomoć popularnih korisničkih aplikacija. Sve publikacije na našim prostorima opisuju rad u konkretnim programima (alatima) sa tek ponekim praktičnim zadacima i primerom koji se pritom može obaviti. S druge strane nalaze se priručnici uz pomoć kojih se, navodno, može zaraditi uz pomoć računara diskutabilne korisnosti. Knjiga pred nama povezuje ove dve sfere na veoma praktičan način – objašnjava kako se u najpopularnijem tekst-procesoru, Wordu za Windows (verzija 6), obavljaju razni korisni poslovi, počevši od samog zadatka koji želimo da obavimo a ne od objašnjenja alata koji se koristi, što je veoma praktičan pristup koji brzo dovodi do rezultata.

Knjiga ima za cilj da čitaoca sa što manje tehničkih detalja provede kroz celokupni proces pisanja, oblikovanja, izdavanja i praćenja poslovnih rezultata, kako bi se sa WinWordom najlakše i najbrže uradio željeni posao.

Za divno čudo, autor knjige se ne obraća korisnicima van ove zemlje (nije u pitanju „prepev" sa engleskog), već se na primerima može videti kako se, na primer, popunjavaju naši formulari za knjigovodstvo – Službu platnog prometa, poresku službu, godišnje obračune, plate, fakture, dostavnice, profakture, zatim kako se pišu poslovna pisma, prave adresne baze podataka, štampaju nalepnice. Poglavlje „Kreativno pisanje" sadrži detaljan opis procesa pisanja, koji su čitaoci „Sveta kompjutera" već mogli u nastavcima da prate. U knjizi je na većem broju primera „prelomljen" jedan maturski rad iz matematike i opisani brojni problemi i unapređenja koja su se pritom javljala, počev od obrade formula, tabela, grafikona, uključivanja slika i dijagrama u tekst, makroa, skraćivanja vremena rada itd.

Na kraju krajeva, knjiga može biti vrlo primenljiva i za druge programe, a ne samo WinWord, jer sadrži načelna objašnjenja rešavanja problema i vrlo korisne, kako teorijske tako i praktične savete (recimo, vezane za tipografiju i izgled stranice, vođeni računa o broju fontova, rasporedu tekstualnih i grafičkih deonica na stranici i slično). Tehnička realizacija knjige je standardna, s nešto slabijim kvalitetom ilustracija.

Najveća korist od „WinWorda u praksi" je u poslovnoj primeni, za kojom se odmah nalaze autori, pisci, osobe koje se bave DTP-om, izdavaštvom. Upoznaćete tehnologiju pisanja, preloma teksta, dizajniranja knjiga, računarsku tipografiju i poslovne primene.

I. OBROVAČKI

Jedna od prednosti ovakvog vida časopisa u odnosu na klasične časopise kakav je „Svet kompjutera" je (sem što ne dolazi do nestašice papira) ta da je lako uz arhivu poslati i kraće listinge, sitnije programe, *key*-fajlove i slično. Naravno, uz svaki tekst ili opis obično idu i rippovane slike iz opisanih programa, a postoje glasine da će uskoro neke verzije „AmiMaga" imati i muzičku podlogu.

„AmiMag" ima i stalnu rubriku za kontakte u kojima objavljuje komentare i pitanja čitalaca, a mogu se naći i neke zanimljive cake koje do sada niste otkrili. Postoji i rubrika „razno" u kojoj članovi redakcije i dopisnici objavljuju neke svoje komentare, testove hardvera, vesti iz sveta, pa čak i (u broju 5) svoju umetničku viziju novog *Workbencha*.

U svakom slučaju, ako imate Amigu i ne prija vam to što je ovdašnji časopisi zapostavljaju, ili biste hteli da nešto naučite o Amiga računarima „AmiMag" je pravi časopis za to, a u njegovoj realizaciji možete i sami da učestvujete.

Miljan S. MIROVIĆ

Quattro Pro 6.0

Autor: Dejan Šunderić; izdavač. „APP Press", Beograd,



U sklopu edicije „Softverski priručnici" u izdanju kuće „APP Press" objavljena je nova publikacija koja tretira najnoviju verziju jednog od najpoznatijih i najjačih programa za tabelarne proračune. Reč je o programu *Quattro Pro* (verzija 6.0) proizvodu firme „Novell", namenjenom analizi, obradi i prezentaciji podataka. Obrađena je verzija programa namenjena *Windows* okruženju u dve varijante: standardna verzija i verzija za mreža.

Knjiga je sačinjena iz više celina koje, sadržinski, pokrivaju gro mogućnosti programa *Quattro Pro*. „Quattro Pro za 1 minut", „Termini i koncepti", „Primeri", „Unošenje i editovanje podataka", „Funkcije", „Manipulacija ćelijama, blokovima i stranicama", „Formatiranje", „Podešavanje okruženja", „Dijagrami", „Baze podataka", „Razvoj aplikacija" i različiti dodaci na završetku knjige.

Za razumevanje i praćenje knjige potrebno je samo osnovno *Windows* predznanje jer se čitalac postupno i detaljno upoznaje sa terminima, konceptima i interaktivnim radom.

Knjiga opisuje korišćenje „eksperata" (pomoćnih objekata koji omogućavaju savlađivanje i upotrebu nekih mogućnosti paketa), trenera („coaches") savetnika („advisors"), demonstrativno prikazivanje i druge pogodnosti koje su novitet u programu *Quattro Pro* i čine deo trenda koji teži približavanju složenih programa prosečnom korisniku, zatim povećanje automatizacije rada i skraćivanje vremena potrebnog za obavljanje pojedine operacije.

Knjiga „Quattro Pro 6.0" namenjena je korisnicima koji tek treba da savladaju rad sa ovakvim poslovnim paketom, ali i upućenijima koji imaju iskustvo sa nekom starijom DOS verzijom istog programa ili prelaze sa nekog od konkurentskih paketa (kao što su, recimo, *Microsoft Excel* ili *Lotus 1 2 3*) na *Quattro Pro*.

Prošlo izdanje knjige koje se odnosilo na raniju verziju programa (iz pera istog autora) doživelo je pozitivne kritike i prihvatanje čitalaca. Novo izdanje, prerađeno i dopunjeno, zasigurno spada u proverenu publikaciju, preglednu i laku za čitanje i, što je najvažnije, praktičnu za upotrebu.

Ivan OBROVAČKI

(nastavak sa 28. stranice)

cijalnih DOS programa. Ikone su lepo nacrtane pri izboru se ugibaju i raspoređene su tako da su uvek nadohvat ruke, a i meniji ne zaostaju za njima, sa svojim trodimenzionalnim izgledom. Svuda gde je to moguće, praćena je „Point and click" koncepcija koja smanjuje potrebu za korišćenjem tastature na najmanju moguću meru, mada su sve opcije dostupne i preko nje.

Programski paket „Vatrogasac" se sastoji od devet međusobno povezanih i zavisnih celina.

1 Baza podataka i softver za manipulaciju geografskim pojmovima
2 Baza podataka o opasnim materijama i postupcima pri akcidentima
3 Evidencije, pregledi, izveštaji i statistički podaci o intervencijama
4 Generator izveštaja o dnevnom brojnom stanju ljudstva i ispravnosti opreme
5 Evidencije podataka o radnicima
6 Evidencije sprava i opreme
7 Evidencije odsustva i odmora
8. Evidencije podataka o prijemu uniformi
9 Generator rekapitulacija

Svaka od navedenih baza povezana je sa ostalim bazama određenim relacijama, dakle, korišćen je relacioni model baze podataka. Ovakav pristup projektovanju baze kao rezultat daje izuzetno fleksibilan sistem, gde je moguće posmatrati sve baze kao jedinstvenu celinu ili pak raditi pojedinačno sa određenim „modulima" opet kao samostalnim celinama. Svi objekti (entiteti) u bazama podataka poseduju određene osobine koje ih bliže određuju i preko kojih im se može pristupiti. Te osobine se nazivaju primarni atributi. U grupu primarnih atributa spadaju.

- stepen požarne ugroženosti
- spratnost
- površina
- postojanje plinske instalacije
- postojanje autonomnog el. napajanja
- postojanje hidrantske mreže

Kada objektu pristupimo preko primarnih atributa, dobijamo detaljnije podatke o objektu koji ga potpunije opisuju, a koji se nazivaju sekundarni atributi. U ovu grupu atributa spadaju.

- adresa objekta
- udaljenost od vatrogasne jedinice,
- najbliža maršruta
- mogućnost ulaza u objekat i požarnu prilazi
- mesta koja treba prioritetno štititi od zahvatanja požara
- mesta gde se ne mogu upotrebiti pojedina sredstva za gašenje
- broj spoljnih hidranata, mesta postavljanja, promer i pritisak
- požarno opasne materije
- broj i vrsta stepeništa i liftova
- putevi i pravci evakuacije
- agregati za napajanje električnom energijom
- građevinske karakteristike objekta i krov međuspratne konstrukcije, zidovi, protivpožarni sektori
- visina objekta
- mesta za prolaz dima i toplote (ventilacioni kanali, mesta ugradnje i način aktiviranja protivpožarnih klapni)
- snabdevanje električnom energijom (trafo-stanice, glavne elektro sklopke, staza, lokacije i mogućnost isključenja)
- stabilni uređaji za dojavu i gašenje požara (vrsta, količina, sredstva za gašenje i mesto postavljanja)
- spisak stručnih lica i poznavalaca tehnološkog procesa koji se mogu angažovati u toku intervencije



Do podataka o ugroženom objektu na određenom prostoru moguće je doći formiranjem odgovarajućih upita o karakteristikama objekta, koji mogu biti i veoma složeni. Tako je, naprimer, moguće saznati koliko ima i koji su objekti prvog stepena ugroženosti na određenom prostoru ili spisak objekata određene spratnosti, pregled objekta ili dela objekta sa samostalnim napajanjem električnom energijom itd.

Proces unosa objekata u geografsku bazu podataka počinje skeniranjem postojeće karte grada, bilo da se radi o katastarskoj ili topografskoj karti. Kako je slika dobijena skeniranjem nedovoljno kvalitetna, vrši se njena obrada i svođenje na odgovarajuću razmeru nekim od komercijalnih programa za obradu slika. Karta obrađena na taj način se unosi u program „Vatrogasac" i u odnosu na nju se adresiraju svi objekti koji se naknadno unose u geografsku bazu podataka. Sledeći korak je unos pojedinačnih objekata i njihovo prostorno definisanje, tj. određivanje njihove adrese u odnosu na kartu grada. Kada je objekat unet u bazu, pristupa se njegovom opisivanju preko primarnih i sekundarnih atributa. Možda vam sve ovo deluje pomalo nejasno i zato napomenimo da se opisani postupak unosa objekata praktično sastoji u tome da se na željeno mesto na karti klikne mišem, pri čemu na tom mestu ostaje kvadratić koji označava taj objekat. Dalje je potrebno popuniti odgovarajuće upite što odgovara definisanju primarnih i sekundarnih atributa. Pri tome je opet moguće objektu pridružiti i odgovarajuću sliku. Kada se podaci o objektu na ovaj način jednom unesu, pristupa im se jednostavnim klikom na objekat ili na neki drugi način, a svi potrebni podaci pored prikaza na ekranu mogu se u istom obliku poslati na štampač. Program ne samo da daje sve potrebne podatke vezane za ugroženi objekat, već omogućava i izbor odgovarajuće vatrogasne opreme na osnovu postojećih podataka, što govori u prilog tome da se radi o veoma studiozno razvijenom paketu, pri čijoj se izradi vodilo računa i o najsitnijim detaljima.



S obzirom na obim postojeće dokumentacije, razumljivo je da formiranje potpune baze podataka predstavlja ogroman posao, tako da je sada u toku unos u bazu objekata prve kategorije požarne ugroženosti. Sledeća faza je unos svih objekata po mesnim zajednicama, pa je iz tog razloga svim mesnim zajednicama upućen dopis kojim se od njih zahteva prikupljanje podataka radi njihovog unosa u bazu.

Iznenađujući su i skromni hardverski zahtevi koje program postavlja, uprkos svojoj kompleksnosti. Da bi „Vatrogasac" proradio potreban je minimalno PC 286 sa 2MB rama i VGA grafičkom karticom. Veličina hard diska zavisi od količine podataka. Program je pisan u C-u i Clipperu, tako da su zahvaljujući korišćenju dobrih strana oba programska jezika za izradu pojedinih delova paketa postignute izuzetno dobre performanse. Planira se izrada novije verzije programa koja će raditi pod Windowsom NT.

Najveće iznenađenje je da je program delo samo jednog autora, Dragana Jovića, zaposlenog u vatrogasnoj brigadi Kragujevac, koji zaslužuje sve pohvale za ovaj zaista besprekorno urađen paket, koga verovatno ne bi bolje uradio ni čitav tim programera.

Dejan STEFANOVIĆ

Amiga

HARDWARE za Amigu kolor monitor (270) monohromatski monitor (140) interni HD/DD flopi (130) digitalizator zvuka (80) midi interfejs (50) kabl adapter za 3,5" HDD (45) VGA adapter (30) video bekap sistem (25) skart kabl (20) adapter za crtanje (15) **Tel. 021/392-988.**

Atlantic Soft
Software & Hardware
ZA AMIGU 500 600,1200
ŠaljemoPoštom
Snimanje 0,70 din
Otkup disketa i opreme
011/787-128

PRODAJEM Amigin kolor monitor 1084. **Tel 023/811-682.**

PRODAJEM Amigu 1200 sa HD-om (81 Mb) duoprikom miliem 80 disketa i sa priključnim uređajem za video (1 100DM) **Tel 0236/56-014.**

AMIGA PANSER
NAJVEĆI NAJPOVOLJNIJI IZBOR
IGLUZNIH I UTILITI PROGRAMA,
YU FONTOVA I LITERATURE ZA AMIGU.
ĐENERAL ŽDANOVA 58/25 BEOGRAD
(011) 64 67 72

AMIGA BLOOM!
(KARABURMA)
Najnovije igre i programi
(A-500, A1200)

Snimanje:
IGRE .... 1 din.
PROGRAMI .... 2 din.

adresa:
Marijane Gregoran 69
telefon 782-271 (10-19 h)

DISKETE 3,5" DD - No name, Verbatim Polaroid. Podloga i disk boksovi. **Tel. 021/396-390.**

RASPRODAJA Amiginih snimljenih disketa. Dodatni disk drive (Commodore) **Tel: 021/396-390.**

PRODAJEM Amigu 500 i Amigu 1200HD Kompleti povoljno **Tel 011/500-365**

KUPUJEM Amigu 500/600/1200 CD32 (ispravno, neispravno) najpovoljnije **Tel 011/503-068.**

NOVE CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"

Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 9 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,9 N. DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

VEĆI OGLASI

Format	Dimenzije	Cena
1/2 (V)	(90x275mm)	550 N.DIN
1/4	(95x135mm)	300 N.DIN
1/2 (H)	(185x135mm)	550 N.DIN
1/8	(95x65mm)	160 N DIN
1/16 (V)	(45x65mm)	[illegible]
1/16 (H)	(95x30mm)	[illegible]
1/32	(45x30mm)	[illegible]

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

Allo - Allo COMMODORE C - 64/128 Allo - Allo

VAŽNO UPOZORENJE
SVI KOMPLETI NA NAŠEM TRŽIŠTU NASTALI SU U KOMPANIJI ALLO-ALLO. SVAKA NJIHOVA POJAVA NA DRUGOM MESTU ZNAK JE DA SE RADI O KRAĐI KOMPLETA. KUPOVINOM TIH KOMPLETA OD DRUGIH PREUZIMATE RIZIK DA DOBIJETE NEISPRAVNE ILI VEOMA LOŠE KOPIJE IGARA.
KOD NAS JE SVAKA SNIMLJENA KASETA PO KVALITETU NOVI ORIGINAL

DISKETNE IGRE
NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA ZA C-64

ZAMENA
1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU UZ MINIMALNU DOPLATU (ISKLJUČIVO U KLUBU)

HARDWER
EPROM MODULI 1, 2, 3, 4 (TURBO 250, ŠTELOVANJE, ZA DISK, SIMONS BASIC ...) OZDJSTIĆI, KASETOFONI

IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
PUC-PUCANJE PUCAČINA	POMORSKE + GUSARSKE BITKE	AVANTURE & PUSTOLOVINE	NAJ BORILAČKE SVIH VREMENA
MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ AKCIONE SVIH VREMENA
RATNE IGRE	SVEMIRSKE IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
HOROR & STRAVA I UŽAS	KOŠARKA & NBA	NINDŽA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVOĐE
FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINDŽE + KUNG FU
EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
FLIPER & BILIAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
LIKOVI IZ STRIPOVA	250 IGARA NA KASETAMA	SNEŽNE ČAROLIJE	HELIKOPTERI
FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '90 '91 '92 '93	DUEL IGRE ZA DVA IGRAČA	NAJNOVIJI HITOVI

Allo-Allo, **HALA PIONIR, Čarli Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41**

KON TIKI

011/154-836
011/154-767

software & hardware

NOVE ESCOMOVE AMIGE

AMIGA 1200/2Mb 950 DM
AMIGA 1200/170HD/4Mb 1300 DM
AMIGA 4000/1Gig/6Mb/040 4999 DM

MINI TOWER + 4X CDROM - 580 DM
VLAB DIGITALIZATOR A2/3/4000 - 600 DM
VLAB MOTION A2/3/4000 - 2600DM
DISKETE HDNoName - 9 DM kutija
DAT STRIMER 2-8 Giga HP externi - 1800 DM
FAX MODEM 14400 TRUST 250 DM
CYBERSTORM 060/A4000 - 2500 DM
BLIZZARD 1220/4Mb 600 DM
BLIZZARD 1230 II 030/882/50MHz - 1000 DM
YAMAHA CD R QUAD SPEED 4400DM

PRAZNI CD-ovi 20 DM
popust na kolicinu

KOMPLETI IGARA ZA CD32

KOMPLET #1

SHADOW FIGHTER, LAST NINJA III ZOOL, PREMIERE, CEASAR, SUPER METHANE BROS, JETSTRIKE TROLLS STARWARS, TETRIS PRO, SOCCER MASACRE ALIEN BREED II,, MARVIN MARVELOUS ADVENTURE, TOWER ASSAULT, INT. KARATE, SOLITAIRE, ISHAR III CLOCKWISER, FASCINATION DELUXE GALAGA, BOMB PAC SCHORCHED TANKS, BILLY BUOLER, MOTOROLA INVADERS, MINE RUNNER AMIGA BOULDERDASH ALIEN GENOCIDE

KOMPLET #2

CONQUEST OF THE LONGBOW, SLEEPWALKER, PINBALL FANTASIES, BUGBLASTER, CRACKER, SUMMER NIGHTS THE SETTLERS ORID RUNNER, ROGER RABBIT, COLONIZATION, ANOTHER WORLD MEGABALL, SOCCER KID, OXYD, INTENSE, STAR FLEET, DEEP CORE, NOGHT SHIFT, DUCK TALES, MEAN ARENAS, CHESS 2175 K240, PIRATES GOLD, THE SECRET OF MONKEY ISLAND GLOBAL DOMINATION ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, LEMMINGS, PROJECT X F17 CHALLENGE, ULTIMATE BODY BLOW, ROADKILL, DELUXE PACMAN, THE SIMPSONS

SVAKOG MESECA NOVI KOMPLET !!!

BILTEN ZA AMIGU

NOVI BROJ, OPISI IGARA I PROGRAMA TOWER OF SOULS, COLONIZATION, VIROCOP, HIGH SEAS TRADER IMAGE FX 2.0 ITD.

NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRICE 100% BEZ VIRUSA, VELIKI IZBOR STARIH PROGRAMA I IGRICA IZBOR DD PREKO 3000 NASLOVA

SNIMANJE NA CD ZA A1200/4000/CD32

AMIGA SVET

SVE O VASOJ PRIJATELJICI NA JEDNOM MESTU, NOVE IGRICE, PROGRAMI, HARDVER...

D.VUKASOVICA 82/29
11077 N.BEOGRAD
TEL. 011/154-836

P.F.119 24000 Subotica 21557

MEGA kompleti su 25, VTS je 30 DM
POPUST 3 + 1 BESPLATAN

Za katalog posaljite 5 din.- u koverti, a za stare kupce je BESPLATAN! Za AMIGU snimamo SAMO komplete na VHS video kasetama koje se koriste pomocu VIDEO BACKUP adaptera (V.T.S.). Dajemo garanciju od 6 meseci na nas udredjaj, za MEGA komplete garancija je 3 meseca!

MEGA HIT 6: SUPER STREET FIGHTER II, HOT BOX, THE PYRAMID, WALLY WORLD, OBSESSION, KIRO'S QUEST, LAST REFUGE, DOMAN, SENSIBLE GOLF, NIBBLER SX, F1GP, COLONIZATION, TURBO TRAX 1MB Chip, QUIZ MASTER, COARSE ANGLER, LOLYPOP, IN THE DEAD OF NIGHT, M.KUMQUAT, VIROCOP, PLAYER MANAGER II, IRON GATE, CYTADELA, FLAMINGOTOURS, TRANSPLANT, MASH, PLATMAN, CONQUEST, R-3, BRUTAL PAWS OF FURY, GLASSBACK II, KID 7, SUPER SKIDDY, RAN TRAINER...

MEGA AGA 4: ALIEN BREED 3D, SWORD& THE ROSE, VIROCOP, U.S.M, FEARS, LEGIONS OF THE DOOM, TITANIC II, PINBALL MANIA, MALEDICTION, GLOOM, RALLY CHAMP.SHIP, LIGA POLSKA, SOCCER SUPERSTARS, CHARR, WHIZZ, THE TOWER OF SOULS, LEMMINGS III, PUNTOR, SUPER COMBAT, BLITZ BOMBER, PINBALL ILLUSIONS, SKELETON KREW, SENSIBLE WORLD SOCCER, SHOOT-OUT, SILLY PUTTY, TOWER ASSAULT, DUCK DODGERS, ANGST, CYBERTECH CORPORATION, ON THE BALL, SHADOW FIGHTER, ROKETZ, KNOTTY, BLOB K., D.STORM, GALLEONS, LAST LAP, EXCELENT CARDS, TRAIN SPOTTER, SUPER STREETFIGHTER II..

AMIGA & C64/128

Nedeljom ne radimo

TRANSCOM

YU no.1 R.vreme od 14-20h

TRIM D.O.O. TEL: 011\421-203 & 155-294
KAJMAKCALANSKA 42
JURIJA GAGARINA 151/8 FAX: 011\155-294 & 419-967

AMIGA & COMMODORE
1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

DODATNA OPREMA
1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

SOFTWARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI
MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Azimut)
MODUL 2 (Turbo 250, Azimut, Disk fast load Disk fast copy, Copy 202 ...)
MODUL 3 (Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)
MODUL 4 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec fast, Azimut, Monitor 49152,....)

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64 /128
I OSTALE OPREME

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA ZA COMMODORE I AMIGU

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■

AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

Mr Tomato Lost in Mine Power Battle, Pyramide Sensible World of Soccer Real, Cytadela, Manchester Double/new Rugby '95 Season, On the Top Rallie Ruffien, Catch em, Viracop, Manchester United Double Domark F1/95, Battle Trax, Blood Net (2MB HD) Woyages Of Discovery Spring Time, RAN, Bundes Liga Hattrick, High Octane II, Soccer Superstar Theme Park

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Fears, Turbo Trax (Team 17) Mr Tomato Top on The League, Soccer Superstar Maladation Kick Off III – new edition, Arcade Snooker On the Top, Match World, Ultimate Soccer Manager Gloom, Final Frontier Speed Ball II, Road Kill (HD/6MB) Turbo Tracks, High Seas Trader Bling

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave v4 02G (100%), Real 3D v3.0 Mapple V v3.0 Light Wave Hollywood FX, Final Data II, Photogenics v 1.252 (100%) Blitz Basic II, Ami File Photo Worcs, Monument Tiller Pro Draw v3 03 AGA, LSD 61, Page Stream 3.0G i još preko:

- 5000 modula
- 10000 slika (JPG GIF, HAM)

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

AMIGA CENTAR

DISKETE:

3.5" 2DD od 15-
3.5" 2HD od 12-
5.25" 2HD od 14-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

AMIGA

AMIGA 600	ZA POVOLJNE CENE ☎
AMIGA 1200	
AMIGA 4000/030	
AMIGA 4000/040	
MONITOR 1084 1942	
Fast RAM 4MB + clock	500-
Viper 030/28MHz, 4MB	700-
Viper 030/28MHz, 8MB	1000,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	550-
Blizzard 1230 4MB/50/50MHz	1200,-
Blizzard 1230 8MB/50/50MHz	1500,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	1900,-
Blizzard 1260 16MB RAM. incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS) ...	2900,-
FPU 68881/16	80-
FPU 68882/25	120-
FPU 68882/33	210-
FPU 68882/50	280-

CD

OVERDRIVE

QUAD SPEED CD ROM za A1200 sa napajanjem emulacija CD 32 muzika sa CD ploča KODAK foto CD ... 780 –

AMIGA CD32

16-to bitni zvuk, TV izlaz, muzika CD + Joyboard + CD game Microcosm 450,-

Communicator CD32

Spojite CD32 sa Amigom 1200 ... 180,-

CD SOFTWARE

Video Creator	Ultimate Body Blow
Inside Technology	Universe Frontier
Multimedija II	Brian The Lion
Fred Fish	Theme Park, Myth
Ami Net	Road Kill, Humans
Playboy	Guardian, Flink

OSTALA OPREMA

Genlock

ED PAL	700-
ED Y/C new	950-
SIRIUS	1700-
SIRIUS II Alpha	2700
ED NEPTUN Alpha	1800-
Multi SCART mixer	☎

Skeneri

Handy 400 dpi/256 gray	220-
Alfa Data 800 dpi/256	420-
Mustek 16 7 color	700-

Digitalizatori slike

V–LAB Par Real Time externi, 24 bita	800,-
Hyper Grab Real Time externi 24 bita	750-
Pro GRAB 24RT	600,-

PICCOLO SD64

16,7 Mio Graphic Card za A2000/3000/4000 ~~1200~~ 950-

Povoljno

2,5" HDD 40, 60, 80, 120, 250MB

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači

RAM karta → TURBO karta
HDD manji → HDD veći
HDD 2.5" → HDD 3.5"
Video monitor → Multisync
Trafo 3A → 4.5A

Dodatni flopi 880 KB	160-
Dodatni flopi 1.76 MB	260,-
Interni flopi 880 KB	140,-
Interni flopi 1.76 MB	240-
Miš Alfa Data 280 dpi	70-
Miš Alfa Data 400 dpi	80,-
Miš IC (hetočni)	90-
GVC 14400 FAX + kabl	300-
Modem 19200 FAX + kabl	350,-
US Robotics 28800 FAX+kabl	750,-
Memory A500 512KB+clock	90-
Memorija A600 1MB	150-
MIDI (1 In 3 Out 1 Thru)	150,-
TurboTechsound II d.zvuka	240-
Kutije za 80–100 disketa	30-
Mouse Pad	od 10,-
Kempston Pro	od 40-
Kempston Blue Star	60-
Q.J Jet Figter	45,-
Q.J Top Star	45-
Aktivni zvučnici 20W	120-

3.5" HD diskete BASF/TDK veoma povoljno ☎

SERVIS

svih modela AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■

RAD DANOM OD 11–19h SUBOTOM OD 11 DO 15h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO



Copy Club 011/347-288

AMIGA 500 * AMIGA 600 * AMIGA 1200

Najnoviji software, najjeftinije diskete!

PRODAJA, servisiranje i otkup Amiga 500 Commodore 128/64 i opreme! Tel. 011/562-227

AMIGA 1200 + VBS + 2 video kasete (250 disketa) Tel: 021/396-390.

ZA AMIGU! Proširenja, 400 snimljenih disketa modulator VTS kasete džojevi sva ostala povoljno Tel 011/563-086.

POKLANJAM za Amigu autorski program „Tajni zapisi" i igricu Meti. Vaša disketa i PTT. Tel: 011/143-522.

AGNUS SOFT! Prodajemo igre i programe za Amigu na vašim i sa šim disketama. Snimanje 50 para. Katalog besplatan! Tel: 026/316-236 i 026/314-061

SHINE CLUB

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

* NAJSVEŽIJI PROGRAMI I IGRE
* VELIKI IZBOR HARDWERA

SLAVIJA ul. Kralja Milutina 14

petkom i vikendom 11-21h

ostalim danima: 16-21h

011/336-354

GREMLIN SOFT



- Naj stariji kompjuter klub u YU -

AMIGA PC C-64

Najveći izbor od preko 20.000 programa

Milana Rakića 28 Beograd

(011) 424-744

OPSTAJU SAMO NAJBOLJI

JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU

- NOVEMBAR 1985 - PRVI OGLAS U SVETU KOMPJUTERA
- 1986 - PRVI POČINJEMO PRODAJU KASETNIH KOMPLETA ZA C-64
- 1987 - 1990 JEDINO KOD NAS 100% PROGRAMA ZA DISK I KASETU
- 1991 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 500
- 1993 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 1200
- 1994 UVODIMO OTKUP I PRODAJU RAČUNARA I OPREME
- 1995 PC IGRE I PROGRAME SADA NABAVLJATE I KOD NAS
- 1996 ??? NOVA PRIJATNA IZNENAĐENJA VAS OČEKUJU

10 Godina

Razno

POPRAVITE sami svoj džojstik!! Za savete i delove (zvezdice mikroprekidače opruge kablove...) Pozovite tel 018/32-724.

FIRE SOFT

VELIKI IZBOR KASETNIH I DISKETNIH PROGRAMA ZA C=64/128

KATALOG BESPLATAN

011/5334-028

VOLT INDIKATOR upozorava na prenizak (ispod 190V) odnosno previsok (iznad 250V) napon električne mreže! Čuva Vaš kompjuter! Cena samo 69 din! Isporučujemo pouzećem Pretvarači 12VDC / 220 VAC napajaju vaše električne uređaje (kompjuter televizor ventilator TA peć mrežu...) za vreme restrikcija! Elektronik tel 015/29-556.

PRODAJEM Commodore 64/128 sa diskom i preko 70 disketa. Tel. 2530-985.

PRODAJEM Commodore 128 i Commodore 64 spectrum diskove za Spectrum 48K, najbolje igre za Commodore 64, jeftino kasete sa najboljim igrama za Spectrum Tel: 015/29-556.

PRODAJEM nov nekorišćen Commodore 128 jeftino. Tel 011/189-292.

COMMODORE Games prodajemo igre i programe Snimamo na Sony TDK, Goldstar kasetama direktno iz kompjutera bez Load error! cena kasete + 40 igara = 18 din. Pojedinačno snimanje 0.30 Posedujemo preko 4000 igara. Tel 018/674-658 i 832-298

DISKETE HD 3.5" (Fuji 3M Maxell) 1 kutija 15 DM Tel 011/144-273.

PRODAJEM Inkjet štampač Apple Style Writer 3Bodp! Tel 035/552-101.

NAJPOPULARNIJI, najprodavaniji programi za Vaš Commodore 64/128 na disk/kasetu 1 JOLLY card najoriginalniji poker sa automata. 2 razgovor sa kompjuterom koji govori (sa tastature) 3 Thunderstorm program omogućuje preslušavanje audio kaseta (muzike ili razgovora) preko kasetofona za kompjuter i snimanje na disketu u obliku programa. Nudimo Vam i najraženije + najnovije igrice i uslužne programe na disketu/kasetu + poklon igrica Jolly Soft - for You C64/128. Tel 030/61-363

SB - SOFT

Stanić Branko, Bulevar AVNOJ-a 38/8, 11070 Novi Beograd (Kod Sava Centra)

COMMODORE 64 DISK

NAJNOVIJI HITOVI IZ 1995:

[illegible]

I MNOGE DRUGE IGRE SAMO KOD NAS!

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

NAJNOVIJE IGRE:

[illegible]

I MNOGE DRUGE!

OTKUPLJUJEMO DISKETE! 011/130-684

AMSTRAD CPC 464 22 igrice + kaseta = 7 DM. Katalog besplatan SCART-kabl za povezivanje Amstrada na televizor dužine 3 metra 20 DM. Tel 018/23-287

SPECTRUM rasprodaja najboljih igara i kaseta. Tel 018/22-306 Niš, Voja

C64,128, CP/M

Uslužni programi i popularne igre na disku i kaseti. Uputstva. Katalog. Isporuka pouzećem istog dana.

tel. 021/611-903

ZAMENA TRAKA ZA SVE TIPOVE ŠTAMPAČA

ribbon

Tel: 402-910

Fax: 423-171

RECIKLAŽA TONER KASETA ZA LASERSKE ŠTAMPAČE I MASTILO ZA INK JET PRINTERE

A.N. Soft C - 64

2 kompleta + kaseta = 10 din

250 igara = 4 kasete = 45 din

Besplatan katalog

Nagradna igra

Najakovskog 97/25

018/345-140

VIDEOSENDER bežično prenosi sliku sa videorekordera satelitskog risivera ili kamere do bilo kog TV-a u krugu od 30-50 metara, 40 DM Tel. 018/23-287

PRODAJEM Commodore 64 disk jedinicu i monitor. Može odvojeno. Tel 011/671-082.

BOLECO OBNOVLJENI I NOVI PROIZVODI

ČUJTE NAJNOVIJU VEST!

TONERI, RIBONI I KOPIR APARATI „BOLECO" SU UVEK U STANJU PRIPRAVNOSTI

GARANCIJA KVALITETA I KVANTITETA

NAZOVITE: 011/674-242

M&S Soft

POPUST 10+1

PC i AMIGA

IGRE I PROGRAMI NA DISKETAMA

3.5 HD FUJI	15,-
3.5 HD NO-NAME	10,-
3.5 HD PRECIZION	12,-
5.25 HD SONY	18,-

popust na veću količinu

SNIMANJE NA CD-ROM

* Programi i igre po izboru
* Originali
* Usluga snimanja Vasih podataka

od: 15,-

PRODAJA CD-ROM-ova

CD RECORDABLE 670 MB

CD KLUB

KOMPLET NAJBOLJIH IGARA NA CD-u

PREKO 100 PAZLJIVO ODABRANIH IGARA SVIH ZANROVA. AVANTURE, AKCIJE, STRATEGIJE, ARKADE, BORILACKE, VOZNJE, SPORTSKE, LOGICKE, SIMULACIJE, PUCACKE, .. SVE NA JEDNOM CD-u

30,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI + CD

WINDOWS '95 FINAL	30,-
MS OFFICE for WIN'95	30,-
COREL DRAW 6.0 for WIN'95	30,-

SVE KOMPLET ZA 85,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI – CD

Novo !!

IZRADA BAZA PODATAKA I OSTALIH PROGRAMA PO VASOJ ZELJI

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd

PC 011/146-744
AMIGA 011/162-251

PC

PC programi igre horoskopi recnici... **„Astrosoft", 018/382-891.**

NS Games. Disketni i CD -rip igre Resenja, treneri Sifre. Nazovite 021/366-713.

ADAPTER za priključivanje digitalnih džojstika na PC vrlo povoljno. Tel. 021/382-998.

PC - igre, programi diskete snimanje CD-a. **tel: 018/22-306, Niš, Veja.**

PC MEDIA
011 / 444 - 7995
CENTAR - SLAVIJA
radno vreme 10 - 19

IGRE i PROGRAMI za PC
Zakazivanje snimanja je obavezno. Narudžbine šaljemo i poštom

GRAFIČKI DIZAJN (OGLASI, REKLAME, ...)

Diskete: NO NAME, 3M, ...

Prodajem dream 12 Digitizer
QTRONIX
tabli 40 x 40 cm sa optičkim mišem i olovkom. Sve novo
telefon. 638 638

A.R. Soft PC
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD ROM
Rasinska 2 Petlovo brdo
011/533-66-51

Alfa Soft
Španskih boraca 65/5 BLOK 24
Novi Beograd (kod buvljaka)
011/138-538

igre
programi
diskete

Delta Soft
KOD NARODNOG POZORISTA
Brace Jugovica 13/stan 2
011/633-311

FELIX
Igre i programi
Snimanje na CD-ROM
Tel. 444-0338
Kod Kalenic pijace

U KORAK SA SVETOM



POPUST NA KOLIČINU POZOVITE !



ICM-CLASSIC	ICM-SPEEDY	ICM-MEDIA	ICM-POWER
486 DX2-66 4 Mb	486 DX4-100 4 Mb	486 DX2-66 4 Mb	486 DX4-100 8 Mb
540 Mb HDD	540 Mb HDD	540 Mb HDD	1.1 Gb HDD EIDE
3.5" FDD + VLB EIDE	3.5" FDD + VLB EIDE	3.5" FDD + VLB EIDE	3.5" FDD + VLB EIDE
Trident 9000	Trident 9440 AGI VLB	Trident 9000	Trident 9440 AGI VLB
14" SVGA mono	14" SVGA color LR	14" SVGA color LR	14" SVGA color LR
Mini tower	Mini tower	Sound Blast 16 MCD	Sound Blast 16 MCD
Tastatura	Tastatura	CD ROM Double speed	CD ROM Double speed
		Mini tower	Mini tower
		Tastatura	Tastatura
1.290	1.760	1.770	2.290

KOMPONENTE		MULTIMEDIA	
MB 486 DX2/66 VLB	call	SB 16 PRO MCD	120
MB 486 DX4/100 PCI	call	SB 16 ASP MCD	220
MB PENTIUM ...	call	PANASONIC CD 2X	140
CPU 486 DX2/66	call	PANASONIC CD 4X	290
CPU 486 DX4/100	call	PANASONIC CD 8X	690

DOPLATE:
14" COLOR LR SVGA 250
CD 2X + SB 16 MCD 220
CD 4X + SB 16 MCD 340
CD 4X + SB 16 MCD ASP 440
CD 8X + SB 16 MCD ASP 840

ICM-DIAMOND
P5 [illegible] PCI INTEL TRITON 32 Mb
1.1 Gb HDD EIDE + 3.5" FDD
MATROX MILLENIUM 4 Mb VRAM SVGA
(3D accelerator - real time rendering)
15" SVGA color "Daewoo" LR NI
CD ROM PANASONIC 8X + SB 32 AWE
Big tower + Tastatura Cherry
6.990

ICM COMPUTERS
KOMPJUTERI ZA SVE

SUBOTICA
Trg Cara Jovana Nenada 15/4
Telefoni 024/27-430, 53-525
Telefax 024/27-430
BBS. 024/21-342 0-24 h

NOVI SAD
Kontakt telefon 021/364-285

SOMBOR
Kontakt telefon 025/36-485

ACZ

Software&Hardware

011/190-124 i 101-372

Radno vreme. svakim radnim danom od 11-19 časova.

Veliki izbor PC kompatabilnih računara

-386 DX 40Mhz128Kb cache, ISA
-486 DX2 66Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
-486 DX2 80Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
-486 DX4 100Mhz 256 cache, VLB ili PCI
-486 DX4 120Mhz 256 cache, VLB ili PCI
-Pentium 66 Mhz PCI
-Pentium 90 Mhz PCI
-Pentium 100 Mhz PCI
-Pentium 120 Mhz PCI
-Pentium 133 Mhz PCI

Povoljne Cene!

-Konfiguracija 386 DX 40 od	790
-Konfiguracija 486 DX4 100 od	1300
-Konfiguracija Pentium 90 od	2400
-SB 2.0	100
-SB 16 comp	145
-CD Sanyo 2X	170
-CD Hitachi 4X	290
-CD Stingray 6X	550
-Fax-Modem-Voice 1440 + Mikrofon	135

IDE Hard diskovi:

340 Mb
540 Mb
850 MB
1.1 Gb
1.3 Gb

JoyStick:

JoyStick Genius
-Model J-08 40
-Model J-12 40

JoyPad Genius
-Model J-05 30

Multi-Media!

-Pentium na 66Mhz.
PCI Magistrala
-10Mb RAM-a
-PCI TVGA 9440 1Mb
HDD 540
-3.5 flopi
-SB 16 ASP
Sanyo CD 2X
-Kolor monitor
-Mini tower kućište
YU tastatura
-Miš
Jaystick
-CD Poklon

2400

Konfiguracija!

-AM486 DX4 na 120Mhz
-VLB magistrala
-4Mb RAM-a
-3.5 flopi
-HDD 850Mb
-VLB EIDE
-VLB CL-5429 1Mb
-Kolor monitor
Mini tower kućište
-YU tastatura
-Miš
SysInfo za CPU je 259.4

1750

Video karte:

-Trident 9440 VLB
-S3 805 VLB
-CL-5428 VLB
-CL-5429 VLB
-CL-5434 PCI
-Trident 9440 PCI
-S3 732 PCI
-S3 868 PCI
-S3 Trio 32 PCI
-S3 Trio 64 PCI

CD-ROM

-Sony 550 2X Atapi
-Panasonic 2X
Sanyo 2X
-Sanyo 4X Atapi
-Teac 4X
-Sony 77 4X Atapi
-Hitachi 4X Atapi
-Stingray 6X Atapi

Muzičke kartice:

-SB 2.0
-SB PRO
-SB 16 ASP
-SB 16 AWE-32

Memorije.

-1Mb SIMM 70Ns
-4MB 32bit 70Ns
-8Mb 32bit 70Ns
-16MB 32bit 70Ns

Diskete 3.5 5.25.

-TDK
-BASF
-SKC

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matričnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima!

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska, itd. sistemom staro za novo.

Garancija 12 meseci, servis u Beogradu obezbeđen.

PC

DISKETE 3,5" HD (Fuji Verbatim) 15DM. Podloge dak boksovi. Tel 021/396-390.

MIDI
adapter za PC
021/39-29-98

TRIM Computers
Kajmakcalanska 42
tel:421-203

Veliki izbor najnovijih igara i uslužnih programa za Vas PC !!!

ŠALJEMO POSTOM!!!

Delfin Data
Dobropoljska 12
64-84-74



BBS POLITIKA
3229-148



✳ Star Hardware

Osnovne ploče		Diskovi	
486 DX2/80 AMD	270	540 MB IBM IDE	290
486 DX4/100 AMD	315	850 MB QUAN IDE	330
486 DX4/120 AMD	355	1 GB QUAN FB IDE	389
Penium 100	805	2 GB QUAN SCSI	1280
Penium 120	965	FDD 3 5	60
Grafičke kartice		FDD 5.25"	80
Trident 9400 512 kB ISA	82	**Monitori**	
Trident 9440 1MB VLB	130	SVGA 14" Mono.	210
Diamond Stealth 1MB proširiv na 2MB	280	ARCHI 14"	455
Kontroleri		KFC 14"	485
EIDE vlb	39	DAEWO 14"	485
Adaptec 2940 SCSI	565	PHILIPS 14"	505
Tast. / Miš / Multimedia		KFC 15"	805
		Razno	
Tastatura	37	1 MB SIMM	55
Mouse	20	4 MB SIMM 72p	195
Mouse Genius TOO	40	4 MB SIMM 30p	215
Microsoft Mouse	60	16 MB SIMM 72p	699
Sound Blaster PRO	175	Mini Tower	75
CD ROM NEC 2x	179	486 Cooler	15
CD ROM Toshiba 4x	325	Pentium Cooler	19

STAR STANDARD
486DX4 100 AMD
4MB SIMM
HD 540 MB
FDD 3 5"
SVGA TRIDENT 1MB
Kont VLB EIDE
Kolor monitor 14"
Tastatura+Miš
1690

od 10-15h
tel. 011/453-603
od 15-20h
tel 011/122-257

Nazovite nas da se dogovorimo!!!
Garancija 1 god · Cene mogu biti manje

stvarno najpovoljnije

MI SNIMAMO SVE STO VI ZELITE !!!!!!

25 CD

VASE PROGRAME
NASE PROGRAME

VASE IGRE
NASE IGRE

VASU MUZIKU
NASU MUZIKU

SVE I SVASTA



011/ 403-182 753-321

Pink SOFT

IGRE....0,6n.d

PROG...0,8n.d

Ustanicka 126, 7.sprat-GM Computers

011/4893-716

Radno vreme:10-18h



Snimamo na CD-ROM

386, 486, Pentium RACUNARI i KOMPONENTE
Radimo povoljno UPGRADE 286, 386, 486
u VASEM stanu i ugradnju MULTIMEDIJE i sl.

HARDWARE SOFTWARE

PreCiz

PRODAJA KUPOVINA BERZA

422-545



IGRE:0,6
PROGRAMI: 0,8 Din

Mihajlović Dejan
Majke Kujundžića 23
11127 - BEOGRAD

SNIMANJE NA CD

RADNO VREME od 12 - 20h

3S SOFT & Computers 648-813

PC PROGRAMI I IGRE - SERVIS, OTKUP, BERZA I KOMISIONA PRODAJA PC OPREME

NAJPOVOLJNIJE SNIMAMO NA

CD - ROM

DISKETE: BASF, VERBATIM, FUJI, MITSUBISHI, PRECISION

NOVO - NOVO - NOVO

CD -klub

povoljno izdavanje cd diskova

NAŠA FILIJALA NA NOVOM BEOGRADU VRŠI USLUGE SNIMANJA SOFTVERA

DAX SOFT

RAD PREKO POŠTE

III BULEVAR 80/1 BLOK 24

TEL. 011 / 222 10 66

0,4
0,1
0,5
0,5

od 11⁰⁰-20⁰⁰ h



Prevoz: 8, 9, 10, 14 40, 41, 17, 18, 39, 42, 46, 47, 48, 55, 59

PC IGRE & PROGRAMI
uvek 9-21 h
snimanje na diskete
Igre..........0,6 din po disketi
Programi ....0,8 din po disketi
SNIMANJE NA CD
15.-
Isporuka istog dana. Saljemo postom.
MEGA Mix Igara 25.-
CD KLUB ~900 Naslova
Svih 365 dana sa Vama od 9-21 h
Novi Beograd, Jurija Gagarina 71/46
011/155-154

MATRIX
ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih mašina
PUNJENJE tonera za laserske štampace i fotokopir aparate
PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet
INK jet kartridži
RIBONI i TONERI za laserske štampace
DISKETE, STRIMER TRAKE
011/ 436-094, 444-1887, 435-915

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI
Domaci programi za
- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis
OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME
Sastavljamo konfiguracije po želji
SNIMAMO NA CD ROM
Informacije: 662-546, Bulevar JNA 70/stan 3
KOLOS BANJICA

KOLOR SKENIRANJE
24bit / 2400 DPI
USLUGE STAMPANJA
(LASER 600x600, COLOR)
SNIMANJE NA CD-ROM
KOMPLETI = 30
ORIGINALI = 40
PO IZBORU = 55
PRODAJA CD-ROM-ova
2x, 4x SPEED
SNIMANJE NA DISKETE
IGRE = 0.5
PROG = 0.5
DISKETE
NONAME = 1.2
FUJI = 1.5
Komponente & Racunari

AGENCIJA
OGNJASOFT
PC PROGRAMS & GAMES
CD RECORDING
HARDWARE
LASER & COLOR PRINTING
COLOR SCANNING
Radno Vreme od 12 do 20 h
osim Nedelje
MOGUCNOST PRETPLATE NA NAJNOVIJI SOFTWARE !!!
Isporuka na CD-u
011/141-752
Dragan Ognjevic
Bulevar Lenjina 27/5
11070 Novi Beograd
(kod Hotela HYATT)

Diler Soft

011 / 172-234

ORIJENTACIONO RADNO VREME
Radnim danom 10 - 20
Subotom i nedeljom 12-19

Snimamo na kvalitetne CD ploče (Verbatim, Philips, TDK i sl.) 650 MB programa iz našeg kataloga po vašem izboru za samo 55.- !!!

Pred Vama se nalazi mali deo našeg velikog kataloga programa (novi naslovi stižu svake nedelje - proverite)

WINDOWS 95 APLIKACIJE
MS PLUS ... MS Office (Standard) ... MS Publisher ... Norton Utilities ... Norton Navigator ... Norton Antivirus ...

ANIMACIJE
3D Studio 4.0 ... Adobe Premiere 4.0 ... Autodesk Animator Studio ... Caligari 3D TrueSpace 2.0 ... Director 4.0 ... Morph 2.0 ... Morph Wizard ... Razor Pro ... Ulead's Media Studio ... Ulead's Video Studio ... Vista Pro 3.12 ...

CAD
3D Home Architect ... ACAD 13 DOS/Win ... ACAD Organizer ... ACAD Mechanical ... ACAD Electronics ... Autocad Auto Architect 1.2 ...

GRAFIKA
Adobe Illustrator 4.0/4.03 ... Adobe Photoshop 2.5/3.0/3.04 ... Alchemy Pro ... Aldus Photostyler 2.0 ... CorelDRAW! 3.0/3.0/5.0/6.0 ...

Fractal Design Painter 2.0/3.0 ... Harvard Graphics 2.0/W3.0/W4.0 ... Hi Jaak 2.0 ... Picture 3.0 ... Visio 3.0 ... Visio Advanced Electrical ...

PROGRAMIRANJE
ACU Cobol 2.3.2 ... Borland C++ 2.0/3 ... Borland Pascal 7.0/Win Objects ... Borland Delphi ... Fortran 77 5.0 ... MS Cobol 4.5 ... MS Visual BASIC 4.0 DW ... MS Visual C++ ...

BAZE
Access 2.0 ... Clarion 3.0/2.1/2.0/3.1 ... Clarion Win + UPD ... Clipper 5.2 ... Clipper Utilities ... Fox Pro 2.6 DOS ... Fox Pro 2.6 Win ... Oracle ... Paradox 4.5/W5.0/W1.0/W... Paradox Engine ... Power Builder ... Visual Fox Pro 3.0 ... Visual Object 1.0 + UPD ...

SPREADSHEET
Excel 5.0 ... Lotus 123 4.0/W5.0 ... Quattro Pro ...

TEKST PROCESORI
Adobe Page Maker 5.0 ... Corel Ventura 4.2/5.0 ... Frame Maker 4.0 ... MS Word 6.0/W6.0/W... OmniPage Professional (OCR) 6.0 ... QuarkXpress 3.11/3.2/3.31 ... Recognita 2.0 (OCR) ... Word Perfect 5.1/6.0/6.1/W6.0/W6.1 ...

OPERATIVNI SISTEMI, MREŽE I PAKETI
MS/DOS 6.22 ... MS Office 4.3 Pro ... MS Windows 3.1/3.11 ... Europe/Windows/Windows for C&E Europe ... MS Windows 95 Final ... MS Windows NT 3.51 ... Novell 3.12/4.1 ... Lantastic ... OS/2 3.0 Warp ... Stackware ... SCO Unix 3.2 ... SCO Unix version 4.2 ...

MATEMATIKA I STATISTIKA
MathCad 5.0/6.0 Plus ... MathLab ... Mathematica 2.2/W2.2 ... Origin 3.5 ...

SPSS 6.0/WPro 6.0 ... SPSS 6.0 Student Version ...

MUZIKA
Cool Edit 1.5 ... Cubase 1.0/2.5/2.01 ... Cubic Player 1.5 ... Finali 2.0/3.0 ... Midi Music Shop Pro CD ... MidiSoft Studio 3.01 ... Music Star ... Wave 2.0 ...

FAX MODEMI
BS Fax Pro 3.0 ... PC Modem 14.21 Win 95 ... PC Fax Win 95 ... Procomm 2.0/W2.11 ... Telix 4.2 ... Telemate 4.12 ... Win Fax Pro 4.0/W3 ... WinComm Pro 1.0 ...

ELEKTRO
Micro Cap III ... Nuvis Components ... OrCad 4.2 ... OrCad Capture ... P-CAD 8.5/7.0 ... Protel PCB 2.0 ... P Spice 5.0 ... Tango 2.11 ...

UTILITIES
Norton Commander 5.0 ... Norton Utilities 8.0 ... Norton Desktop 3.0 ... PC Tools 9.0 Gold ... PC Tools 2.0 Win ...

Cene snimanja programa izražene su u kategorijama. Kategorije su obeležene rimskim brojevima koje se nalaze u zagradama na kraju svakog reda: I - 2.-, II - 4.-, III - 6.-, IV - 8.-, V - 10.-, VI - 12.-, VII - 14.-, VIII - 16.-, IX - 18.-, X - 20,-

[illegible] (kvalitetna CD ploča je uračunata) Paket obuhvata 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima, materijalima i objektima, obe verzije TOPAZA, CALIGARI TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a (i ANIMATOR STUDIO), VISTA PRO CD sa svim primerima i dodacima, sve MORPH programe, takozvane DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ASYMETRIC VIDEO PRODUCER,..

[illegible] 1 komad - 30,- (cena CD-a uključena) Na kvalitetnom CD-u cena je 35,-
MS WINDOWS 95 (PAN EUROPE), MS OFFICE 95, Corel DRAW! 6, DELPHI, MS CINEMANIA 96, MS ENCARTA 96, MS WINDOWS NT, SCO UNIX 3.0 ...

[illegible] (Iz ove zbirke od 30 CD-ova) po ceni od 30,- za komad, osim poslednja 3 (cena 50,-)
POPUST [illegible] Spisak svih programa i igara je u katalogu, a na CD-ovima su svi smešteni u zapakovanom obliku (DOS, ZIP, ARJ)

IGRE IGRE IGRE IGRE (veliki izbor CD igara) IGRE IGRE IGRE IGRE

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati i igrati direktno sa CD-a (de budemo iskreni: neke igre se zbog upisivanja pozicije, promene setup-a ili slično moraju prekopirati na hard-disk. U tom slučaju dovoljno je selektovati glavni direktorijum u kojem se igra nalazi i prekopirati ga na hard-disk). Kompleti su napravljeni da zadovolje svačiji ukus, a na osnovu prodaje igara u prethodne tri godine (najbolji pokazatelj).

KOMPLET 1: Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furries, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2,..

KOMPLET 2: Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Little Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Heart Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, The Incredible Machine, Tornado, X-Wing ...

KOMPLET 3: 1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Epic, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Axe, Leisure Suit Larry 5, Lemmings, Lost, Lotus Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, TIE Fighter ...

KOMPLET 4: Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Dawn Patrol, Desert Strike, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, KA50 Hokum, Kick Off 3, Lemmings 2, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall,...

KOMPLET 5: Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enchanted, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Kombat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, SleepStream 5000, Warriors,...

KOMPLET 6: Mortal Kombat 3, Magic Carpet 2, FX Fighter CD, Lemmings 3D, Across The Rhine, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinis, Blue,..

CENA: 1 KOMPLET - 35,-, 2 KOMPLETA - 65,-, 3 KOMPLETA - 85,-, 4 KOMPLETA - 110,-, 5 KOMPLETA - 125,-, 6 KOMPLETA - 150

PC NOVEMBAR

Snimamo disketne igre na CD po vašem izboru za 65 - (sa pločom)! Veliki izbor CD igara !!!
Snimamo disketne igre na strimer trake po vašem izboru za 30 - (sa trakom)!!!

DISKETE FUJI/NONAME 3.5HD, STRIMERI 2120, CD PLOČE

Softver snimamo na CD ploče i vašim disketama i strimer trakama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je obavezno. Katalog programa i igara snimamo na disketu prilikom prve narudžbine ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbine (isključivo preporučeno sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 10 disketa 6 dinara)

Adresa: Goran Krsmanović, Dušana Vukasovića 74/31, 11077 Novi Beograd (61. blok)

BRANISLAV & VOJISLAV BOZIC

B & V SOFT

27 MART 20 / 48 BEOGRAD 011 / 330-855

RADIMO SVAKOG DANA OD 12 DO 20

PC PROGRAMI I IGRE

SNIMANJE NA CD - ROM

Hellraizer BBS

14.4 kbps , MNP 1-5 ,V42 , V42 bis

1+GB ON - LINE , 20 Gb OFF - LINE

MOGUCNOST PRETPLATE

Radno vreme : 22 - 08

PC MILA

PC IGRE PROGRAMI

Cena snimanja po 1 disketi

Igre............0,50

Programi 0,80

Snimamo na CD ROMU.

Narudžbine šaljemo poštom

Radnim danom 12 18 časova Subotom 10 14

Knez Danilova 35 II ulaz, I sprat



Tel 011/ 34 30 56

ZDElektronik

Commodore AMIGA

PC konfiguracije

VELIKI IZBOR OPREME
-MONITORI, STAMPAČI
I OSTALE KOMPONENTE
-MODULI, MODULATORI, KASETOFONI, FLOPI, DŽOJSTICI,KABLOVI

SERVIS

SVIH VRSTA RAČUNARA, PRATEĆE OPREME I OSTALIH UREĐAJA

PRODAJA

- KOMPLET
- SOFTVER
- GARANCIJA

OTKUP CELOKUPNE KOMPJUTERSKE OPREME

Kneza Miloša 65 ☎ 011/687-682

AMIGA COPY CLUB

IGRICE, PROGRAMI I DISKETE PO POVOLJNIM CENAMA

HILANDARSKA 38 ☎ 011/335 - 327

Kako kupiti 500 disketa za samo 30 DEM*?

Da li vam je dosadilo kupovine disketa? Svaki ... kada se pojavi novi program kupujete diskete i na njih snimate program ... iz dana u dan. Vaša biblioteka programa se širi a vaš budžet ... A kada bi vam neko ponudio 500 već snimljenih disketa na jednom CD-ROM-u sa najboljim najaktuelnijim igrama i programima za ... od 30 DEM?

SUPER MIX 1, 2 i 3

Ovi CD-ROM-ovi sadrže sve ... igre i programe za vaš PC računar. Naručite besplatan katalog sa kompletnim spiskom svih igara i programa koji se nalaze na njima

SUPER MIX 4

Alien Olympics - Sportska	2
Alone in Dark III. - Avantura	25
B.C Racers + cheat - Vožnja	2
Black Hawk - Arkada	2
Bureau 13 - Avantura	7
Championship Manager Italy - Fudbal menadžer	1
Championship Rally - Vožnja	3
Creep Clash - Borilačka	2
Dark Forces + cheat - Pucačka	22
Dark Wolf - Platformska	1
Descent + cheat - Pucačka	5
Dungeon Master II - RPG avantura	2
Ecstatica - Avantura	26
Epic Pinball v.2.1 - Fliper	3
Fifth Fleet - Strategija	6
Flight Commander II. /Win. - Strategija	4
Flight Simulator v.5.1 - Simulacija letenja	6
Game Maker v.5.0 - Pravljenje igara	6
Gemstone II. - Arkada	1
Great Naval Battles III. - Strategija	4
Happy Tetris - Logička	1
Iron Seed - Istraživačka	4
Jazz Jack Rabbit II. - [illegible]	6
Jetstrike - Pucačka	2
Jurassic Chess - Logička	3
KA-50 Hokum - Simulacija letenja	4
Kick Off III. European Chal. - Fudbal	3
Legend of Kyrandia III. - Avantura	23

*ilustracija proizvođača

okreni stranu ➡

Computer Dream

Dodatna oprema za računare i štampače



Diskete 3,5" HD SONY

Diskete 5,25" HD SONY & FUJIFILM

Kutije za 40 disketa 3,5"
Kutije za 100 disketa 3,5"
Kutije za 100 disketa 5,25"
Stakleni filteri
Miševi za PC
Miševi za PC Genius
Podloge za miša sa slikom !
Džojstici za PC
Zvučnici za Sound blaster



Originalni riboni za EPSON **štampače**
Kertridži za *Stylus* **800, 1000 i COLOR**
Centroniks kablovi za štampače



hladnjaci za procesore



Šaljemo i pouzećem

Rodno vreme:
9-17, subotom 9-13

shop: Nemonjino 4, Beograd,
office: Đorđo Jovanovića 9/3,
tel/fax 011/3226-303, 3226-323

PC STUDIO
Ul. Milana Blagojevića 21, 34000 Kragujevac
Tel: (034) 61 813

PC studio
* PC PROGRAMI I IGRE *
* OTKUP I SERVIS *
PC OPREME I KOMPONENATA
* SNIMANJE NA CD ROM *
Ul. Milana Blagojevića 21
(034) 61 813
Kragujevac

SKINART
PC IGRE programi
561707
RAKOVICA

PC-NIŠ
NOVO !!! NOVO !!! HITOVI !!!
-MORTAL COMBAT 3
-NBA JAM
-NEED FOR SPEED
-COMMAND & CONQUER
018/710-419

CD KLUB
NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR PROGRAMA I IGARA U JUŽNOJ SRBIJI
PREKO 630 CD NASLOVA PREKO 20Gb PC PROGRAMA I IGARA.
SNIMANJE NA CD-ROM : OD 15.-
SNIMANJE NA DISKETE:
igre-0.50 programi 0.80
SVAKOG MESECA NAGRADNA IGRA : JEDNOM KUPCU JEDAN BESPLATAN CD NASLOV PO IZBORU.
OVOG MESECA DOBITNIK JE ĆIRIĆ MILOŠ PATRISA LUMUMBE 14 18000 NIŠ
cd-romovi sound blasteri diskete
Tel. 018/ 710-419 Ivana Gorana Kovačića 2a 18000 NIŠ

Little Big Adventure - Avantura 7
Mortal Kombat II - ... 5
NHL'95 - Hokej 22
Pizza Tycoon - Strategija 1
Premier Manager III - Fudbal menadžer 3
Presumed Guilty - Avantura 8
Project X - Pucačka 5
Reunion New - Strategija 9
Rise of the Triad - Pucačka 6
Slob Zone - Pucačka 9
Soccer Superstars (English) - Fudbal 3
Star Dust - Pucačka 2
Strong Lines - Logička 1
Tactical Manager - Fudbal menadžer 6
Total Carnage - Pucačka 3
U.S. Navy Fighter - Simulacija letenja 24
Vinyl Goddesses Energy Patcher - Pl. pucačka 2
Zorro - Platformska 6
3D Studio v 4.0 - Animacija 10
Aldus Freehand v 4.0 /Win - Grafika 4
Auto CAD v 13.0 - Projektovanje 32
Corel Draw v 5.0e /Win - Grafika 18
Corel Ventura v 5.0 /Win - Stono izdavaštvo 11
DBase v 5.0 /Dos - Baza podataka 4
DBase v 5.0 /Win - Baza podataka 7
Data CAD Pro v 5.02 /Win - Projektovanje 8
Design CAD v 7.0 /Win - Projektovanje 5
Fast Tracker v 2.03 - Muzički 1
Finale v 3.0 /Win - Muzički 2
Fractal Designer Painter v 3.0 - Grafika 10
Harvard Graphics v 3.0 /Win - Poslovna grafika 10
Lap Link v 6.0 /Win - Komunikacija 2
MS Power Point v 4.0 /Win - Poslovna grafika 12
Norton Commander v 5.0 - Pomoćni program 2
Photo Finish v 3.0 /Win - Grafika 2
Picture Publisher v 5.0 /Win - Grafika 5
Procomm v 2.0 /Win - Komunikacija 4
QEMM v 7.5 - Pomoćni program 2
Quark Xpress V 3.3 /Win - Stono izdavaštvo 7
Quattro Pro v 6.0 /Win - Tabelarne kalkulacije 9
Screen Tracker v 3.2 - Muzički 1
Word Perfect v 6.1 /Win - Tekst procesor 11

SUPER MIX 5

Action Soccer - Fudbal 6
Air Warrior + Dodaci - Simulacija letenja 10
Brett Hull Hockey - Sportska 4
Cantor - Strategija 2
Central Intelligence - Strategija 30
Clockwerx v 1.0 /Win - Logička 2
Dark Strike - Pucačka 2
Disc World - Avantura 15
Fighter Wing - Simulacija letenja 7
First Encounters - Simulacija 3
Flight of the Amazon Queen - Avantura 7
Flying Tigers - Pucačka 2
Fong Wen Tzen Ba - Borilačka 3
Fritz 3 Chess v 3.05 - Šah + baza podataka 1
Hardball 4 - Bezbol 9
High Seas Trader - Strategija 27
Invincible Fighter - Borilačka 4
Jungle Strike - Pucačka 8
Kit Yeo - Borilačka 3

okreni stranu

Šta izdvaja jedan CD-ROM klub?



NOVI besplatni katalog naslova sa poklonom

Naručite besplatan katalog sa poklonom!!!

NOVE niže cene hardvera

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po **NOVIM** cenama

Preko 300 CD-ROM naslova (**NOVE** enciklopedije, igre ...)

NOVI CD rekorderi (od sada snimanje bez čekanja)

Preko 35 paketa od 650 Mb:

650 MB najtraženijih programa ili igara sa našim CD diskom od 25,-

- NAJNOVIJE IGRE
- GRAFIKA + DTP
- CAD
- NAJNOVIJI PROGRAMI
- ANIMACIJA
- PLAY MIX 1 - 10

650 MB najnovijih igara sa našim CD diskom od 25,-

PLAY MIX 10

Diskove možete naručiti pouzećem, ili lično podići u centru Beograda bez čekanja!

SONY CDU 55	pozovite
SONY 4 X SPEED (NOV MODEL)	pozovite
TOSHIBA 4 X SPEED	pozovite
SOUND BLASTER 16 ASP	pozovite
SOUND BLASTER PRO (16 BIT)	pozovite

EXIT TOP 6 CD

1. **COREL 6.D** (4 CD) 25 000 Clip Arteva, fontova pomoćnih programa ...
2. **THE NEED FOR SPEED**
3. **WIN. 95 PACK** MS Office, MS Money, MS Publisher Norton Navigator Plus Pack
4. **XARASTUDIO CD** Odličan program za grafiku CD verzija
5. **AUTODESK 3D STUDIO WORLD CREATING TOOLKIT**
6. **ENCARTA '96** Nova verzija prilagođena za rad sa Windows-ima '95

EXIT PRODUCTION (011) 45-13-23

Radnim danom od 11 do 18

LIZARD & SHARKS SOFTWARE

664-352 1764-676

Snimamo PC programe i igre na diskete po najnižim cenama u gradu!

Snimamo muziku, PC programe i igre na CD po najnižim cenama u gradu!

- snimanje originala ... 25
- snimanje disketnog software-a po vašem izboru ... 40
- prazna CD ploča ... 30

Windows 95, Works, Norton utils, MS Office 7.0, Corel 6.0

Kod nAs Se Re CeKa !!!

RADNIM DANOM 17:00 - 21:00
SUBOTOM 11:00 - 19:00

Banjica, Baštovanska 3/14

N. Beograd, DR. IVANA RIBARA 172/24

ASTROSOFT

PC i AMIGA programi i igre

3.5" Diskete: No Name, Basf, Fuji
Snimanje na CDROM, hardware
Veselina Masleše 118, Novi Sad

021/314-994

• Budo Soft •

uvek prvi u ponudi najnovijeg softvera

PC PROGRAMI I IGRE

- *povoljna ponuda disketa 3,5" i 5,25"*
- *snimanje na diskete i strimer trake*
- *isporuka softvera na CD-u*
- *arhiviranje vašeg softvera na CD*
- *prodaja i ugradnja CD plejera*



Novi Sad, Stojana Novakovića 27

(021) 395-154

Silk & Play /Win - Logička	6	M
Knights of Xeen + Upgrade - FRP avantura	9	M
Legions /Win - Strategija	5	M
Lemmings /Win - Logička	4	M
Magic Carpet - Strategija	13	M
Prince of Evil - Arkada	4	M
Psycho Pinball - Fliper	5	M
Pyro Technica - Simulacija	5	M
Retribution - Simulacija	7	M
Savage Fighter II. - Borilačka	8	M
Sento - Borilačka	7	M
Shadow Force - Avantura	1	M
Stalingrad - Strategija	3	M
Super Street Fighter II. - Borilačka	3	M
Super Street Fighter II. Turbo - Borilačka	8	M
The Big Red Adventure - Avantura	12	M
Tower Assault - Pucačka	2	M
Ultima III - FRP avantura	2	M
World Hockey '95 - Sportska	6	M
X-Com: Terror from the Deep - Strategija	4	M
Adobe Illustrator v.4.03 /Win - Grafika	9	M
Adobe Photo Shop v.3.0. /Win - Grafika	5	M
Ami Pro v.3.1. /Win - Tekst procesor	8	M
Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci - Animacija	11	M
[illegible] View /W v.2.0. - Pomoćni program	9	M
F-Prot v.2.19 - Virus killer	1	M
Font Work v.1.0. - Font editor	2	M
[illegible] v.4.01. /Win - Stono izdavastvo	8	M
[illegible] Power Tools /Win - Pomoćni program	3	M
Lotus 123 v.5.0. /Win - Tabelarne kalkulacije	7	M
Lotus Approach v.3.0 - Tabelarne kalkulacije	6	M
[illegible] Music Shop [illegible] /Win - MIDI muzički program	11	M
MS Visual Basic v.4.0. /Win - Programski jezik	17	M
MS Word v.6.1. /Win - Tekst procesor	9	M
Microsoft Music Studio v.3.2. /Win - MIDI program	2	M
Norton Disk Lock v.3.5. - Pomoćni program	2	M
P-Cad v.7.0 - Elektronika	16	M
Paradox v.5.0 /Win - Baza podataka	7	M
Print Shop Deluxe CD /Win - Grafika	7	M
RIO v.6.31. - Grafika	12	M
Superbase '95 v.3.0 /Win - Baza podataka	4	M
Turbo C++ v.4.5 /Win - Programski jezik	17	M
Visio v.2.0. /Win - Grafika	12	M

RAČUNICA JE PROSTA:

500 M = 1 CD = 30 DEM

Posetite naš štand na Sajmu knjiga 24.-29. 10., hala 2 Beogradskog sajma.

CD PRODUCTION

☎ 011/[illegible]3-741

Budite logični...

LG JUNIOR	LG PLUS	LG 100	LG MULTI MEDIA	LG MULTI MEDIA ULTRA	LG PENTIUM
486 DLC/40	486 DX2/80	486 DX4/100	486 DX4/100	486 DX4/100	PENTIUM /100
487 KOPROCESOR	VL BUS	VL BUS	VL BUS	PCI BUS	RAM 8 Mb
RAM 4 Mb	RAM 4 Mb	RAM 4 Mb	RAM 8 Mb	RAM 16 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb
FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	FDD 3.5" 1.44 Mb	HDD 850 Mb
HDD 420 Mb	HDD 420 Mb	HDD 420 Mb	HDD 850 Mb	HDD 1.08 Gb	VIDEO KARTA:
I/O KONTROLER	I/O KONTROLER	I/O KONTROLER	I/O VLB KONTROLER	FDD KONTROLER	SVGA S3 PCI 1 Mb
SVGA 512 Kb	SVGA 512 Kb	SVGA 512 Kb	SVGA VLB 1 Mb	SVGA PCI S3 1 Mb	MONITOR:
MONITOR:	MONITOR:	MONITOR:	CD-ROM 2 x SPEED	CD-ROM 4 x SPEED	14" SVGA COLOR
14" SVGA MONO	14" SVGA MONO	14" SVGA MONO	SOUND BLASTER 16	SB 16 MCD ASP	MINI TOWER
MINI TOWER	MINI TOWER	MINI TOWER	MONITOR:	MONITOR: 14" SVGA	TASTATURA
TASTATURA	TASTATURA	TASTATURA	14" SVGA COLOR	COLOR LR NI	MIŠ
MIŠ	MIŠ	MIŠ	MINI TOWER	MINI TOWER	SOFTWARE PO IZBORU
SOFTWARE PO IZBORU	SOFTWARE PO IZBORU	SOFTWARE PO IZBORU	TASTATURA	TASTATURA	
			MIŠ	MIŠ	
			SOFTWARE PO IZBORU	SOFTWARE PO IZBORU	
1199.-	1359.-	1379.-	2329.-	2999.-	2599.-

CENE NA DAN 01.11.1995. CENE SU U STALNOM PADU, PROVERITE!

SOUND BLASTER 16 MCD
SOUND BLASTER 16 MCD ASP
SOUND BLASTER 16 MCD KOMP.

HDD 420 Mb, 540 Mb, 850 Mb, 1.1 Gb...
FAX / MODEM 14400
GRAFIČKE KARTE CIRRUS, S3, TRIDENT...

2 X SPEED
4 X SPEED

GARANCIJA NA KONFIGURACIJE I KOMPONENTE 12 MESECI



snimanje na CD-ROM

već od **25.-** sa diskom

Izuzetna ponuda!

sve za **WINDOWS 95** na jednom CD-u!

Windows USA
Windows Pan European
MS Office 7.0
Corel 6 for W95
Norton Utilities for W95
F Prot for W95
MS Plus Pack

Command and Conquer
Need for Speed
Encarta 96
++...

LOGIC

(011) 620 - 994
VASINA 14, BEOGRAD

RADNIM DANOM od 9-17 h
SUBOTOM od 9-13 h

Radno vreme
10.00 - 18.00 h

Beograd, centar
Studentski trg

Telefon-faks
(011) **25.463.25**

Pager (Bel Pagette)
2222-302 / **#11146**

List Computers

PC RAČUNARI

Veliki izbor PC komponenata sa lagera: CDROM uređaji dvostruke i četvorostruke (SONY) brzine (od 190,-) LR color 14" monitori (od 440,-) PCI i VLB matične ploče 486 DX4 100/120Mhz (od 400,-) PCI i VLB SVGA grafičke karte (od 130,-) RAM memorija 4/8/16Mb (od 205,-) Fax/modem/voice kartice 14400 (od 150,-) Media Magic 16-bit stereo zvučne karte (od 140,-) ... U cenu komponenata je uračunat dolazak i ugradnja kod kupca!

Veliki izbor PC 486 kompletnih sistema u VLB i PCI varijanti (od 1650,-) sa hard diskovima po Vašem izboru (Quantum, Conner, Western Digital). Garancija 1god i mogućnost dogradnje, isporuka na teritoriji Beograda je besplatna!

Naručite naš katalog hardvera sa spiskom navedenih komponenata i najsvežijim cenovnikom roba i usluga.

SNIMANJE NA CD

Izbor iz preko 500 naslova: Windows 95 USA/PEE, Corel Draw 6.0, MS Office 95, Norton Utilities 95, MS Works 95, MS Publisher 95, MS Visual Fox 95 ...

Snimamo unapred pripremljene tematske komplete (igre, DTP, animacija, programiranje, itd)

Pravimo komplete po programa i igara po Vašem izboru u instalacionom ili izvršnom obliku na CD disku.

Vršimo arhiviranje Vaših podataka sa hard diskova, CD medija, disketa, skener traka kao i snimanje muzike na CD disk. Snimljene CD diskove šaljemo i poštom!

DISKETNI PROGRAMI

igre / 0.1
prog / 0.2

U Zvezdara Teatru
Milana Rakića 38 (kod Lasta)
svakoga dana od 13.00-19.00

(011) 419-664

Disketni i CD softver po najnižim cenama!

U ponudi je više od 40 000 megabajta igara i programa - od najstarijih do najnovijih

NOVO

IGRAJTE DISKETNE IGRE SA
CD-ROM DISKA

HOĆETE DA SE IGRATE ISKLJUČIVO SA CD-a? ŽELITE DA OSLOBODITE HD OD IGARA? OD SADA JE I TO MOGUĆE !

Specijalno za Vas je napravljeno 6 i više CD-a sa igrama koje su uzete iz GAME TOP 50 iz Sveta kompjutera

PROGRAMI I SVE OSTALO ŠTO JE NA VAŠEM HD MOŽE DA RADI I NA CD-u !!!

Imamo više CD-a sa programima za Windows koji se instaliraju isključivo sa CD-a. Time štedite novac, vreme, 90 % prostora na HD, nema DDI formata, raspakivanja...

CENA SAMO 25

I moguće slanje poštom.

Windows '95, Office '95, Corel 6.0

Prodaja konfiguracija i hardvera

Snimanje CD ROM diskova

Naručite telefonom, faxom, poštom: BOBAN SOFT, Vodovodska 42,

11132 Beograd, tel/fax: 011/ 515-719, 514-443, ([illegible])

TRŽNI CENTAR
MERKATOR
(pored salona Jugodrva)

SNIMANJE NA DISKETE
PC PROGRAMA I IGARA
OTKUP I PRODAJA
PC OPREME
DISKETE
ŠALJEMO NARUDŽBINE POŠTOM
TELEFONI:
602-027
671-996

SVAKI DAN OD 11-19h SEM NEDELJE

CD klub 0,4 0,5

ESPRO

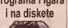


Svetozara Markovića 47/III
686-989

CD PRODUKCIJA
AUDIO & SOFTWARE

Snimanje na CD ROM
SA CD PLOCOM
25.-

Snimanje programa i igara i na diskete



Best Buy!!!
ESPRO MULTIMEDIA KIT
double speed CD-ROM + sound blaster 16
320.-

CD-ROM GOLDSTAR	190.-
CD-ROM SONY	210 -
CD-ROM 4X	330.-
SOUND BLASTER	130 -
CREATIVE LABS	160 -

CD KLUB

- IZNAJMLJIVANJE
- PRODAJA
- PREKO 850 NASLOVA
- NAJPOVOLJNIJI USLOVI

ESPRO TOP 10 CD		
1	ENCARTA '96	1CD
2	COMMAND & CONQUER	2CD
3	NEED FOR SPEED	1CD
4.	COREL PHOTO VOLUME 2	200CD
5	MS WINE GUIDE	1CD
6	MECHWARRIOR 2	1CD
7	WEBSTER'S DICTIONARY	1CD
8	BOOKSHELF '95	1CD
9.	ACROSS THE RHINE	2CD
10	FX FIGHTER	1CD

SAMO KOD NAS
U ESPRO CD KLUBU
VIRTUAL REALITY KACIGE !!

NOVO U ESPRO CD KLUBU
650 MB NAJNOVIJIH
RASPAKOVANIH IGARA
ZA SAMO 25.-

Iznajmite kod nas:
Corel Photo
400 CD

Najpovoljnije cene konfiguracija!!!

Software Beam

Banovo Brdo, 011/559-649

CD KLUB

CENE SNIMANJA:

IGRE	0,5 din
PROGRAMI	0,7 din

4 din na NO-NAME
5 din na FUJI

NAŠ SOFTWARE + PRAZAN CD + SNIMANJE

ORIGINALI	35,-
ORIGINALI (na 2 CD-a)	55,-
PO IZBORU (pun CD)	50,-
BACKUP (Vaš disk)	35,-

Cene usluga CD Kluba:

Učlanjenje - 20, Izdavanje diskova 1 dan - 2 din
ČLANOVI KLUBA IMAJU POPUST NA CD SNIMANJA!

Neki od naših aktuelnih naslova: Command & Conquer (2 CD), Full Throttle, Lost Eden, The Last Dinasty, Bookshelf '95, Prisoner Of Ice, Hi-Octane, US Navy Fighters, Flight Unlimited, WINDOWS 95

Preko 10 Gb software-a za izbor

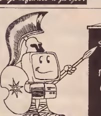
SNIMANJE NA CD-ROM

Software:
Igre, Programi
Hardware:
486DX4-100, 586-90
HD 540, 850 MB, 1.1 GB
CD-romovi, CD media
Joystici, SB 16 ASP i ostalo

REBEL SOFT

011/622-914

7.Jula 58 (kod Kalemegdana)



SNIMANJE NA CD 25.-
IGRE PO IZBORU
PROGRAMI PO IZBORU
ORIGINALI, KOMPLETI
WINDOWS 95
PAN EUROPEAN EDITION
ENCARTA 96

HELLAS Computers

Vojvode Prijezde 9
Tel. (011) 444-86-85

Radno vreme
9-20

Hellas BBS
Tel. (011)28-31-387
22-17h

PHILIPS MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER



SPECIJALNA PONUDA ! 5100 DEM !!!

CDD522 RECORDER
(second generation)
SCSI kontroler Adaptec
+kablovi+software
ISPORUKA ODMAH !
GARANCIJA !

CD club MASTER STUDIO

(gorontovana najveći izbor nastava u BGD)



CD recording - COMPUTER & AUDIO

Snimonje CD-a od **25 do 40** DEM
(SA NAŠIM DISKOM)

PERSONAL COMPUTERS

PC Multimedia system 1
486 DX4-100 MHz, 8 Mb RAM, HDD 850 Mb EIDE
VLB VGA card, VLB EIDE, COLOR MONITOR 14" LR,
Sound Blaster 16 ASP, CD ROM 2x, MINI TOWER, Keyboard, Mouse
+
2 CD diska po vašem izboru

PC Multimedia system 2
PENTIUM 90/100 MHz, 16 Mb RAM, HDD 1 Gb SCSI
PCI VGA card 2Mb, SCSI PCI COLOR MONITOR 15" LR NI
Sound Blaster 16 ASP CD ROM 4x, BIG TOWER, Keyboard, Mouse
+
3 CD diska po vašem izboru

Profesionalno pre svega	**KVALITET**
Snimanje na više uređaja	**BRZINA**
Samo kvalitetni mediji	**POUZDANOST**
Izuzetno povoljne cene	**UVERITE SE SAMI !**

MASTER



SOUND CARDS, CD-ROMS 2x & 4x,
COMPONENTS, CD MEDIA ...

Mi radimo "Brzinom svetlosti" !

Bulevar Lenjina 85, Beograd, Tel.011-142 159 Fax.011-137 857

MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER

T.M. Centurion I

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Cirrus Logic 5434 (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95 na 800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
850 MB EIDE HDD, PCI EIDE kontroler,
1.44 MB FDD tastatura, miš, kolor mon.

2100

doplate:
DX4-120 ....+30
15" color ... call

T.M. Centurion II

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95 na 800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
1275 MB EIDE HDD PCI-EIDE kontroler
1.44 MB FDD, tastatura, miš, kolor mon.

2250

doplate
DX4-120 ......+30
15" color... call

T.M. Ultimedia

486 DX/4 - 100 MHz, PCI Bus ploča,
16 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95 na 800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
Sony CD-ROM (4sp) + Media Magic 16
1275 MB EIDE HDD, PCI EIDE kontroler,
1.44 MB FDD tastatura, miš, kolor mon.

3050

doplate
DX4-120.......+30
15" color . call
Zvučnici... call

Novosti iz T.M. CeDeTEKE (26. X '95.)

425 Phantasmagoria (7CD-a)
426 The Need for Speed
427 Command & Conquer (2CD-a)
428 Home Design
429 The Egyptian Pyramids
430 Wildbeest Migration
431 Complete Basketball (Microsoft)
432 The Psychotron
433 The Indian Monsoon
434 Ultimate Body Blows
435 Mosby's Medical Encyclopedia
436 Astonishing Asia
437 The Orion Conspiracy
438 Descent
439 Terminal Velocity
440 The Blue Whale
441 Blown Away
442 Battle Beast
443 The Great Barrer Reef
444 Star Reach
445 The Great Wall
446 Sim Isle
447 Body Works 4.0
448 Astronomica
449 Journey to the Heart of Japan
450 Virtuoso
451 Buried in Time (3CD-a)
452 5 in 1 (3D Home Architect, Print Shop Deluxe, Window Works Borland dBase, Sound Sensation)
453 The Trans Siberian Railway
454 Star Trek Omnipedia (enciklopedia)
456 The Grand Canyon
457 Mayo Clinic The Total Heart
458 Eyewitness-Encyclopedia of Nature
459 Nerves of Steel (Doomlike Game)
460 The Amazon Rainforest
461 Panic in the Park (3 CD-a)
462 Outpost (Sierra)
463 Crusader no Remorse
464 Mount Everest
465 Magic Carpet 2
466 Pitfall The Mayan Adventure
467 Bureau 13
468 Versus
469 FX Fighter
470 Learn to Speak English (2 CD-a)
471 Chartress Cathedral
472 Microsoft the Ultimate Robot
473 Witchaven Dare to Enter
474 ZX-Com Terror from the Deep
475 Wings of Glory
476 The Panama Canal
477 C.E.O.
478 Apache - The Combat Helicopter Simulation
479 Inca Ruins
480 Sim Town
481 The Last Dynasty (2 CD-a, Sierra)
482 Medical Dictionary & Family Health
483 Exploration
484 Angkor Wat
485 Flight Unlimited
486 European Challenge (Kick Off 3)
487 Marco Polo
488 The Empire State Building
489 Power House
490 Lost Treasures of the World
491 FPFX (Fade to Black, Arcade Racing Pinball Illusions, Meg Man X)
492 Alien Legacy
493 Heroes of Might and Magic
494 Paparazzi! (2 CD-a)
495 New Horizon
496 Johnny Mnemonic (2 CD-a)
497 Space Quest 6 The Spinal Frontier
498 Caesar II (strategija Sierra)
499 Family Health Tracker
500 CD ROM Now !!! (demo)

T.M. ASUS P5

586 "PENTIUM"- 120 MHz,
PCI Bus "ASUS" ploča, Triton čipset
16 MB RAM-a, EDO
Diamond Stealth Video, 2 MB
S3 Vision 868 + SB 16 na istoj kartici
1000 MB EIDE HDD
PCI EIDE kontroler, 1.44 MB FDD,
tastatura, miš, 1280 non-interlaced kolor monitor 15", status diplay

Call

doplate
P5 133 ...... call
17" Philips . call

Ako želite diskove iz naše CeDeTEKE da iznajmljujete i na Novom Beogradu...

Ime i prezime:

Adresa:

Telefon i godina rođenja:

Zaokružite slovo ispred opisa članstva koji bi vam više odgovaralo:

(A) Jednokratno učlanjenje od 100 din. radi iznaki dan sem nedelje, 4 d. dnevni najam (igra sa 4 CD-a je 4+2+2+2 din dnevno)

(B) Jednokratno učlanjenje od 400 din. + 50 din. mesečno svakog utorka i petka možete da iznajmite jedan CD nedelj

Popunjen kupon pošaljite na našu adresu ili ostavite u knjižari "GALER" Center Karington, Bežanijska kosa, Živojina Lukića Vojvode 58 A

T.M. CeDeTEKA radi svakog ponedeljka i četvrtka od 9 - 16.30 časova
Jednokratno učlanjenje - 200 dinara, mesečna članarina - 50 dinara.
Snimamo kopije diskova iz CeDeTEKE po ceni od 120 dinara (100 din za članove CeDeTEKE)
CD po vašoj meri - programi i igre koje sami birate po ceni od 120 dinara (100 za članove)

Na kompjutere sa 8 MB RAM-a instaliramo
Windows 3.11, Office 4.3 i Corel Draw 5
Na kompjutere sa 16 MB RAM-a instaliramo
Windows 95, Office 95 i Corel 6

osnovna multimedija

Media Magic 16 sound card + Sony 4speed CD ROM drive

komunikacioni paket

Multimedia voice/fax/modem, 14400/14400,
sa mikrofonom i komunikacionim softverom

mrežni komplet

Personal NET1: NE2100 + 10 m kabla
Personal NET 2: 2 x NE2100 + 20 m kabla

Kupovinom multimedijske konfiguracije ili bilo koje druge konfiguracije i osnovnog multimedijskog kompleta, dobićete besplatno kopiju jednog diska iz CeDeTEKE ili CD sa kompilacijom softvera po vašem izboru iz našeg kataloga.

T.M. Comp

od ponedeljka do petka 9-17h.
subotom 9-12h.
direktan: 011/3227-136
...la: 011/3221-433 lok 277,279
Beograd - Makedonska 25/II soba 21


SERVIS 36 MESECI
ISPORUKA ODMAH
elite & eurohit computers
KONFIGURACIJE
486DX2
SKENERI
PRINTERI
VLB
486DX4
KOMPONENTE
PENTIUM
MOUSE
PCI
DISKETE
MULTIMEDIJA
GARANCIJA 12 MESECI
011 333 284


PC PROFESSIONAL
NOVO
WINDOWS 95 / C&E EUROPE-16 disk.
WIN 95 PROGR., MS OFFICE (28), WORD,
COREL DRAW 6.0 (33), MS PROJECT (7)....
ORCAD 6.0 FOR WIN. - 10 disk.
BORLAND DELPHI - 25 disk.
ACAD 13 - 27 disk.
ACAD 12 LT 2.0 - 6 disk.
VISUAL FOX PRO - 17 disk.
COREL DRAW 5.0 - 16 disk.
SNIMANJE NA CD
KOMPLETI PO IZBORU
KOPIJE ORIGINALA
SPECIJALNI KOMPLETI
MUZIKA, EDITORI, KOMUNIKACIJE, RECNICI... I JOŠ 8 Gb drugih
IGRE : SAMO NAJBOLJE SA TOP LISTE SVETA KOMPJUTERA
BESPLATAN KATALOG (poštom,modemom,faxom)
DISKETE FUJI, NO NAME ...
Tel. (011) 133-584
KOD SAVA CENTRA
NARUDŽBINE ŠALJEMO I POŠTOM ROK-24 SATA
CENE PROGRAMA
1.5 din po disk (min 5 din)
GARANCIJA !!!

Monolit computers

Software

Snimanje najnovijih programa 0.6Din po disketi
Snimanje najnovijih igara 0.5Din po disketi
Izrada softvera po porudžbini

Hardware

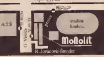
Prodaja i servis PC konfiguracija i komponenti
Konfigurisanje i održavanje računarskih sistema
Garancija 24 meseca

Design

Kompjuterski dizajn
- idejna rešenja
- priprema za štampu
- izrada 3D animacija

tel/fax 405 - 033

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8
(moguć ulaz i iz Vojislava Ilića)
Radno vreme 10-19h svaki dan osim nedelje

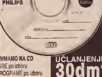


PC IGRE
SNIMANJE NA CD ROM-u
PC PROGRAMI

TERAZIJE
SRPSKIH VLADARA 4
3 SPRAT → 0,4 PO DISKETI

SNIMANJE 25dm* na CD-ROM

CD CLUB



SNIMAMO NA CD
IGRE po izboru
PROGRAME po izboru
ORIGINALE, KOMPLETE

UČLANJENJE 30dm* u CD CLUB

IGRE IMAJU UPUTSTVO NA SRPSKOM JEZIKU
PROGRAMI SU INSTALACIONI U D.D. FORMATU

25
PLAY MIX 1-14
650MB IGARA
ILI PROGRAMA
SA NAŠIM CD-om

*DINARSKA PROTIVVREDNOST

SP SOFT ☎ 688-250
RADNIM DANOM · 13 - 20 h SUBOTOM 11 - 20 h



Svet kompjutera (I/O PORT) Makedonska 31 11000 Beograd

Knjigovodstvo

Uskoro bi trebalo da postanem vlasnik 386 DX 40 MHz 4MB RAM, CD ROM 540MB HD kolor monitor. Ali pre kupovine imam nekoliko pitanja za vas:

1) Na računaru prevashodno želim da se bavim računovodstvom, pa me interesuje da li je ovo dobra konfiguracija za to?

2) Ako bih dogradio još 4 MB RAM-a da li bih mogao koristiti WINDOWS 95 i neke igre kao što su NBA 95 Live, NHL i dr.

3) Potreban mi je štampač. Koji bi mi preporučili i koja je cena?

Goran Simeunović
Arilje

1. Konfiguracija je sasvim dovoljna za računovodstvo.

2. Windows 95 će raditi na takvoj konfiguraciji. Što se igara tiče navedeni minimum je 33MHz 486DX, 2x CD a mi ih nismo probali na slabijim mašinama.

3. Preporuka bi bio neki od modela iz Epsonove LQ serije, za cene ćeš konsultovati oglase.

Amiga tehnikalije

1. Imam štampač EPSON LX-400 (njime je odštampano ovo pismo) pa me zanima da li je u redu to što glava štampača pri malo dužem štampanju (jedna cela strana) postane vrela?

2. Takođe me zanima da li ovaj štampač može da koristi ribon za 24-pince ako je odgovarajućih dimenzija?

3. Da li vredi menjati ovaj štampač za EPSON LX-100?

4. Za dve nedelje treba da dobijem HARD-DISK pa pošto nemam iskustva sa njim, kako da podelim disk na particije, formatiram ga i slično?

5. Da li bi (i koliko) kupovina VIPERA 030/28 4MB bez koprocesora ili makar 4MB FAST RAM-a uticala na DOOM-olike igre (gloom, fears) tako da animacija bude glatka sa najvećim prozorom.

6. Pošto me (kao i sve amigiste) nervira trenutna situacija sa tekstovima, zanima me da li biste prihvatili ako pošaljem opis neke igrice, ozbiljnog ili utility programa za Amigu?

Toliko od mene i nadam se da će na moje pismo biti odgovoreno (za svaki slučaj sam snimio tekst pa ga, ako ništa drugo, lako mogu poslati opet)

Zoran Manojlović
Novi Sad

1. Da u redu je da se glava greje čak i ne na njoj i piše, pa je nemoj dirati.

2. Ne koliko je nama poznato a i zašto bi?

3. Ne.

4. Sve je izuzetno jednostavno, koristi HD TOOL i sledi uputstva uz njega, samo nemoj brzati. Ako ipak nebude išlo možeš nam se javiti na dežurni telefon, lakše će ići glasom.

5. Uticala bi u svakom slučaju ali koliko bi to primetno bilo nismo probali.

6. Vrlo rado ćemo pogledati tvoje tekstove, kao i svih ostalih zainteresovanih za saradnju, dovoljno je da ih pošalješ na adresu redakcije.

Nadežda i Amiga

Pre godinu dana dobila sam Amigu 500. Najviše sam radila i pisala u programu Page Stream. Javio mi se jedan problem kod štampanja dokumenata. Pošto ja nemam štampač, a moja najbolja drugarica ima PC sa laserskim štampačem mislili smo da kod nje možemo da odštampamo tekst sa Page Stream.

a. Da li treba da nabavimo za PC 486 DX neki emulator koji emulira rad Amige 500 na PC-ju? Ako je potrebno još nešto molim vas napišite mi.

Unapred zahvalna.

Nadežda

Nadežda, nema problema sve se jednostavno može rešiti. Kao prvo treba da znaš oznaku laserskog štampača tvoje drugarice. Zatim da u Page Stream učitaš svoj rad, podesiš štampač prema štampaču tvoje drugarice (odabereš ime iz liste) i da na kraju odabereš opciju PRINT TO FILE. Nakon ovoga program će odštampati tvoj rad u fajl (tražiće ti da mu kažeš gde). Kada sve ovo završiš na disketu u PC formatu snimi print fajl, disketu odnesi kod drugarice i ubacije u PC a zatim otkucaj

COPY A:file.prn lpt1

(A: je ime uređaja u koji je disketa ubačena, LPT1 je ime porta na kome je priključen štampač, FILE.prn je tvoj fajl)

Međutim ako ti sve ovo ipak ne pođe za rukom najjednostavnije će biti da odneseš Amigu kod drugarice priključiš njen štampač i odštampaš šta ti treba (Bilo koji PC štampač radi i na Amigi)

VGA na EGA

Posedujem 486-cu na 50 MHz sa Trident VGA karticom. I da nevolja bude veća (nemam monitor za PC a) imam Amigin EGA monitor. Pa me interesuje, da li moj mezimac i kako može da radi sa ovim monitorom?

Da li postoji neko hardversko ili softversko rešenje?

U nadi da ćete pročitati ovo pismo unapred zahvalan

Zoran

Zorane, pismo smo pročitali ali... Tvoj Trident ne možeš priključiti na Amigin monitor. Postoje VGA kartice koje imaju i tu opciju ali nismo sigurni da bi ti to bio pametan potez. Najjednostavnije hardversko rešenje bi bila zamena Amiginog monitora za VGA monitor uz doplatu.

2x ili 4x

1. Da li se isplati kupovati četvoro brzinski CD-ROM, ili mi predlažete da se zadovoljim 2X speed?

2. Da li vredi kupovati Sound Blaster 16 uz CD-ROM?

3. Pretražio sam „ceo" program AmiPro (pomoću kojeg pišem ovo pismo) i nisam uspeo da nađem Yu-slova. Pitanje se nameće samo da li da tražim dalje (i gde se ona nalaze) ili da nabavim Word Perfect?

Vlada
Pančevo

1. Kupovina četvorobrzinskog CD-a je isplativa ali je cena dvobrzinskih povoljnija. Ako nemaš nameru da u skorije vreme menjaš komponente koje bi sada nabavio onda svakako uzmi četvorobrzinski CD jer „i pedlu vreme ide".

2. Kupovina CD ROM uređaja i zvučne kartice dodaje tvojoj mašini epitet MULTIMEDIA. I jedna i druga hardverska nadogradnja za sebe je vredna ali tek u kompletu daju pravi efekat. Stoga ti preporučujemo i kupovinu zvučne kartice. Ali imamo i jednu malu sugestiju. Nemoj kupovati original SB16 jer veliki broj primeraka koji se mogu kod nas kupiti ne rade kako treba, dok recimo duplo jeftiniji MediaMagic koji usto ima i integrisane kontrolere za sve tipove CD ROMova i dodatni IDE konektor za ATAPI CD-ROMove, radi besprekorno. Razmisli o njemu kao eventualnoj audio soluciji.

Majstore još može jedan CD

Ja sam vlasnik PC 486 na 33Mhz sa 4 MB RAMa. Da li sam u mogućnosti da nabavim CD (i koji) ili bih trebao da ga dogradim sa još nekoliko MB RAMa?

Miloš
Subotica

Miloše, na tvoju konfiguraciju bez problema možeš dodati CD ROM i sve će funkcionisati i bez dodatnih 4MB ali ako bi ih dodao u

budućnosti sveukupni rad na računaru bio bi mnogo konforniji.

Kako da se opredelim?

1. Imam sve moguće komponente za PC.
486DX4 100MHz, CD-ROM Sony CDU55e, disk Quantum 730mb Svga karticu Cirrus Logic i još mnogo toga a da ne verujete ponestalo mi je mesta da ugradim još bilo šta. Disk kontroler nemože više da prihvati komponenti (čak imam i štampač) Pomognite mi da se opredelim u profesiji. Ja uglavnom radim nešto u korelu i stalno kažem ćaletu da mi treba jača mašina pa mi on kupi ali sada ne znam šta da radim s njim!
Molim vas pomozite mi da se opredelim?
2. Gde mogu da iznajmim CD po najpovoljnijim uslovima!

Marko Petrović
Beograd

1. Ako ti sve te komponente služe da gledaš nove programe da probaš šta sve mogu da urade. Da vidiš koji je bolji itd. idealno bi bilo da pokušaš da preneseš svoja saznanja drugima putem članaka u časopisima, brošurama i knjigama. Ako te isključivo interesuje Corel Draw onda bi trebao da probaš još par DTP orijentisanih programa i da se baciš na kreiranje logotipa, oglasa, nalepnica knjiga itd. Ovo su naravno samo mogući izbori ali konačna odluka je samo svoja i ne traži da ti je neko drugi servira jer ti najbolje znaš šta hoćeš i šta ti najviše leži.
2. CD možeš iznajmiti u nekoj od CD teka koje postoje u gradu, a pošto I/O port nije reklamni prostor nemožemo ti uslugiti ni jednu posebno. Jer i kada bi rekli koja je najbolja mnogi bi to shvatili kao reklamu a ne kao objektivno mišljenje Cest LA Vie:

DEŽURNI TELEFON

SREDOM, od 11 do 15 sati. Kraj telefona: 011/322 05 52 (direktan) i 011/322 41 91 lokal 369 dežuraju naši stručni saradnici. Pitanje možete ostaviti i na BBS-u Politika

Najzanimljivija pitanja o Amigi

Kakva je razlika između 68020 i 68EC020, 68030 i 68EC030, 68040 i 68LC040?

Zbog nešto manje cene EC verzija u odnosu na „originale" Komodor se odlučio da u A1200 ugrađuje 68EC020 a u A4000/030 68EC030. 68EC020 se od 68020 razlikuje po tome što adresnoj magistrali koja nema 32 bita, već 24 bita. Ova dva procesora nisu ni fizički isti, tako da ne možete da zamenite u vašoj A1200 68EC020 sa 68020 bez dodavanja akceleratorske kartice.
68EC030 za razliku od 68030 nema MMU (Memory Mangment Unit). Bez MMU ne možete da startujete neke programe kao što je GigaMem (program koji podržava virtuelnu memoriju) ili Unix za Amigu. 68EC030 možete da zamenite u vašim Amigama sa 68030, ako su predviđeni da rade na istim frekvencijama i ako su fizički isti pošto se javljaju u dve varijante PGA (Pin Grid Array) i kao PLCC (Plastic Leaded Chip Carrier)
68LC040 nema u sebi FPU (Floating Point Unit) za razliku od 68040

Šta je to matematički koprocesor (FPU)?

Prve serije 680x0 procesora (do 68030) mogli su da rade samo sa celim brojevima. Operacije sa pokretnim zarezom su softverski emulirane. Zbog softvera koji je koristio intezivno operacije sa pokretnim zarezom javila se potreba da se one hardverski realizuju tako da možemo da kažemo da je FPU čip ili deo čipa u kome su hardverski realizovane operacije sa pokretnim zarezom. Motorola je prvo napravila 68881 zatim 68882 (koji je 1,5 puta brži od prethodnika) koje ste mogli da dodate vašim 68000 68020 i 68030 mikroprocesorima ukoliko ste koristili softver koji je intezivno koristio operacije sa pokretnim zarezom. Sa pojavom 68040 FPU postaje sastavni deo mikroprocesora. Programi koji intezivno koriste matematičke operacije (programi za animaciju, obradu slika, DTP matematički softver, CAD itd.) često se isporučuju u verziji koja je optimizovana za sistem sa matematičkim koprocesorom koja može da bude i do 50 puta brža od obične verzije

Kako mogu da dodam memoriju A1200 i da li mogu da koristim 72-pinske SIMM-ove za PC?

Memorija može da se doda dodavanjem memorijskih kartica ili akceleratorskih kartica koje imaju na sebi ugrađenu memoriju ili mesto predviđeno za njeno dodavanje. Moguće je dodati memoriju i preko PCMCIA slota što dovodi do usporenja računara (kod A600 modela ovakvo proširenje ne dovodi do usporenja) Memorijske i akceleratorske kartice imaju podnožja za SIMM module čijim dodavanjem proširujemo memoriju Amige. Neke kartice poznatog proizvođača hardvera i softvera za Amigu, GVP, koriste nestandardne SIMM module koji se teško nalaze i nešto su skuplji od običnih. 72 pinski SIMM-ovi se javljaju kao 36-bitni i 32-bitni. PC računari koriste 36-bitne gde se 4 poslednja bita koriste za dodatnu kontrolu memorije. Amiga kao i Macintosh koristi 32-bitne SIMM-ove, ali može bez problema da koristi 36-bitne PC SIMM-ove pošto Amiga dodatna 4 bita jednostavno ignoriše.

Koje SIMM-ove treba da nabavim od 60ns, 70ns ili 80ns?

Za A1200 sa memorijskom karticom 80ns SIMM-ovi su dovoljno brzi. Za akceleratorske kartice treba pogledati u uputstvo ali obično važi pravilo da za kartice sa velikim taktom trebaju memorije sa kraćim vremenom pristupa. Neke od njih predviđaju i podešavanje putem džampera tako da ako traže memoriju od 70ns mogu da koriste i onu od 80ns prebacivanjem džampera, ali radeći nešto manjom brzinom

Zašto se pojavljuje ekran „insert floppy" na A1200 kada se ona prvi put uključi i ako sistem sadrži hard disk?

Neki hard diskovi ne postižu dovoljno brzo radnu brzinu tako da oni još nisu spremni za rad kada se Amiga uključi. Rešenje za ovo je da se Amiga po prvom uključivanju resetuje ili da se nabavi disk koji brže postiže radnu brzinu.

Da li je teško instalirati hard disk u A1200?

Potreban vam je 2,5 inčni hard disk koji u PC svetu obično koriste NOTEBOOK kompjuteri, 44-pinski ribon kabl koji služi za povezivanje hard diska sa A1200 i Komodorov „Install" disk. Povezivanje hard diska sa kompjuterom i stavljanje unutar A1200 nije teško, ali ako niste sigurni u sebe bolje je to poverite stručnom licu. Sledeća procedura koja vam ostaje je da korišćenjem softvera na „Install" diskete instalirate hard disk, podelite ga na particije i instalirate vaš sistemski softver

Da li mogu da se koriste EIDE, FAST ATA i diskovi kapaciteta preko 500MB?

Možete da koristite IDE, EIDE ili FAST ATA hard diskove kapaciteta do 2GB bez ikakvih problema?

M. B.

Ubrzanje - ludom radovanje

Ovog meseca korisnici BBS-a imali su razloga da budu zadovoljni - ponovo smo uveli fajlove, značajno ubrzali BBS i ukinuli „omraženo" OLR vreme

Iako živimo u godini telekomunikacija, ekonomske prilike nam nisu dozvolile da ubrzamo krajnje spor računar na kome je do nedavno radio BBS Politika. Na svu sreću (i našu i korisnika) dobili smo sponzora - firmu „List Computers". Na novoj matičnoj ploči koju nam je podarila ova firma BBS je postao doslovno duplo brži! Posebno je ubrzan pristup disku, što se lepo vidi kod operacija koje to intenzivno koriste, kao što su pakovanje pošte ili pretraživanje baze poruka.

Naš BBS je dobio i drugog, „softverskog" sponzora - „Diler Soft" zahvaljujući kome smo oporavili dobar deo softvera neophodnog za rad BBS-a posle avgustovske havarije.

Fajl meni smo ponovo aktivirali, ali smo u skladu sa novom politikom BBS-a smanjili broj direktorijuma na minimum i stavili samo informativne fajlove. Zahvaljujući kolegi **Damiru Čelaku** dobili smo i novu verziju programa *DCVote* u kojoj su ispravljeni vrlo neprijatni bagovi prethodne verzije zbog kojih je ceo BBS nekoliko puta „zaglavio". Slični problemi se više ne manifestuju, a nadajmo se da neće ni ubuduće.

Meni „Svet kompjutera" opet sadrži aktuelan sadržaj novog broja, a naš kolega **Alexander Swanwick** ponovo nam je podario program za pretraživanje indeksa igara, koji takođe primetno brže radi na novoj matičnoj ploči.

Nažalost, konkurs za novi izgled BBS-a koji smo raspisali još nije urodio plodom. Da li naši korisnici nemaju mašte ili nemaju vremena, pitanje je na koje ne znamo odgovor. Naravno, konkurs je i dalje otvoren, a mi se nadamo da će se javiti neki potencijalni ANSI umetnik.

Slobodan POPOVIĆ

Novosti na SETNetu

- Nova konferencija **NET.AMIGA.HARD** namenjena je za hardverske savete vezane za Amigu.
- SETNet je dobio prvog člana iz Slovenije - ljubljanski *Gambit BBS* (38:143/143). U trenutku kad ovo čitate, razmena pošte trebalo bi već da funkcioniše.

BBS Politika
32-29-148
non stop!
Over the World
SETNet 38:103/133
ProNet 58.301/304

SAMPRO
386DX 40 - 1190
486DX4 100 - 1690
PENTIUM 90 - 2690
CD ROM Sanyo 2x - 190
CD ROM Panasonic 4x - 320
EPSON LX300 - 360
EPSON LQ1070 - 1050
HP 4L - 1330
HP 5P - 2150
386: 4Mb RAM, 540Mb HD, Mono SVGA 14", 3,5" FD
486: 4Mb RAM, 850Mb HD, Color SVGA 14", 3,5" FD, VLB IDE, VLB SVGA 1Mb
586: 8Mb RAM, 850Mb HD, Color SVGA 14", 3,5" FD, PCI SVGA 1Mb
11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19
TEL. 011 101-203, 101-796

ТОНЕРСКА ЈЕСЕН
HEWLETT PACKARD ОРИГИНАЛНЕ КАСЕТЕ
КОМПАТИБИЛНЕ ТОНЕР КАСЕТЕ ЗА HP ЛАСЕРСКЕ ШТАМПАЧЕ И CANON МИНИ ФОТОКОПИР АПАРАТЕ PC И FC СЕРИЈЕ
ИНДУСТРИЈСКИ РЕЦИКЛИРАНЕ ТОНЕР КАСЕТЕ ЗА СВЕ ТИПОВЕ HP ЛАСЕРСКИХ ШТАМПАЧА И CANON МИНИ ФОТОКОПИР АПАРАТЕ
УВОЗНИ ФРАНЦУСКИ CANSON ПАУС ПАПИР ЗА ПРИПРЕМУ ЗА ШТАМПУ
ПРЕВЕНТИВНИ И КОРЕКТИВНИ СЕРВИС ЛАСЕРСКИХ ШТАМПАЧА
ПЕРИ ХАРД ИНЖЕЊЕРИНГ
Ивана Милутиновића 24, Београд
011/436-019, 432-319, 432-383, факс 435-513

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

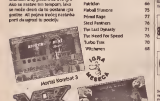
☺ ŠTA DALJE? 62

Jedna starija igra, Exodus 3010, od sada se lakše igra uz malo varanja

☺ TOP LISTE 64.

Oko drugog nastavka Mortal Kombata podigle se velika prašina. Već nekoliko meseci stiže enorman broj glasova za ovu igru. Ako se nastavi tim tempom, lako se može desiti da to postane igra godine. Ali pojava trećeg nastavka preti da ugrozi tu poziciju

☺ OPISI:



☺ PLAY IT AGAIN, C64 65.

Uticaj Toma Kruza i Samanta Foksa na igre za Commodore bio je nekada veoma veliki

☺ TEST JOY 78.

Testirali smo TrackStick, trekbol-palicu i PC Gamegun, pištolj za pucačine

☺ BIĆE, BIĆE 79.

Novih informacija o Amiginim igrama nema, ali je mnogo vesti o PC u

☺ BONUS LEVEL 81.

Leminzi u službi politike, Mapeti na CD-u, 3D zvuk, edukativni Doom, igre za tinejdžerke

☺ AKTUELNOSTI 82.

U pripremi je nova svemirska opera iz „Origina" The Darkening sa velikim glumačkim imenima



Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava opisanu verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisana igra postoji samo za taj kompjuter mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kada ih imamo, ispisane su ispod igrometra.

Crtež diskete predstavlja broj i format fizičkih/kompakt diskova potrebnih disketa za instalaciju igre. Za Commodore 64 to je broj disketnih strana, za Amigu i Atari broj disketa, a za PC taj disketa kompresovane igre ili CD-ROM izdanje.

Konačna ocena igre nije prosek ocenjenih kategorija, već nezavisni podatak na skali od 1 100(%). Ostale ocenjene kategorije uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika**: doposljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- **zvuk**: muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet);
- **igranje**: funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

specijalne kategorije:

- **atmosfera** – akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije flipera);
- **scenario** – zaplet avantura, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre;
- **realnost** – uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i strategijskim igrama.

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



✉ *Frontier* * ST * Na planetama nije moguće izlaziti iz broda. Gradovi i orbitalne stanice se ne mogu uništavati sa Large Plasma Accelerator-om.

✉ *Codename: Iceman* * Koji postupak treba primeniti prilikom davanja prve pomoći devojci na plaži?

Shadow Master

✉ *Little Big Adventure* * PC * Kako se prelazi drugo ostrvo?

Prvo idi do zatvora i kroz jarak se prikradi ćeliji u kojoj se nalazi zec. Od njega ćeš dobiti crvenu karticu. Idi u biblioteku, nađi pustinjaka koji pije vodu i pričaj sa njim. Na ulici ćeš sresti dva zeca koji razgovaraju. Priđi im i oni će zatražiti da im dokažeš da si „njihov". Zato u blizini uništi jednog klona. Pošto se zečevi uvere u tvoj patriotizam, pokazaće ti put do majstora koji izrađuje ključeve. Od njega ćeš dobiti ključ koji otvara kapiju u blizini njegove kuće. U prodavnici kupi benzin, a zatim razgovaraj sa zečicom. Ona će odvratiti pažnju stražaru i moći ćeš da prođeš dalje. Uđi u kuću i starac će ti reći za čoveka koji će ti omogućiti bег sa ostrva. Pronađi lokaciju na kojoj vojnik obavlja svoje potrebe. Eliminiši ga, uđi u njegovo vozilo i idi do centrale vodovoda. U rezervoar sipaj sirup koji si uzeo na Citadel Islandu. Vrati se u biblioteku i pustinjak koji pije vodu će ti pokazati dragocene podatke (saznaćeš za hram u pustinji). Idi u vojnički kamp i uđi u vozilo. Pojavićeš se na drugom pristaništu. Razgovaraj sa zecom i on će te odvesti do plantaže. To bi uglavnom bilo sve, ali vodi računa da ćeš se na Principal Island morati vratiti bar još dva puta u toku igre (treba da kupiš čamac i da ukradeš mač i plamen). ✉

✉ *Kick Off 3* * Da li postoji način da se promene imena igrača i timova?

Marko Čerak

✉ *Transport Tycoon* * PC * Gde treba iz banke transportovati Bags Of Valuables? Odakle treba prevoziti Valuables u banku?

Metallica Boy

✉ *Kyro Quest* * A * Šifre za nivoe: VKLE (Level 01 – 03), JJJK (Level 04 – 06), TRQD (Level 07 – 09), YAFS (Level 10 – 13), RTMI (Level 14 – 17), DIXG (Level 18 – 21). Kako se prelazi 22. nivo odnosno kako doći do drugog dečaka koga treba osloboditi?

✉ *Legacy of Sorasil* * Kako se prelazi misija The Temple Of Oblivion?

Soba

✉ *Pizza Tycoon* * PC * Kako kupiti oružje, a da te prodavac ne prijavi policiji? Kako obaviti zadatak koji zada bolda, tj. kako se ulazi u bande prodavalce banove? Kada i na koji način se može otvoriti picerija u drugom gradu (u pitanju je „Quick Start")? Kada se ne napravi dobra pica, kojoj je već dato ime, pojavljuje se čovek i pominje knjigu „The Great Pizza Tycoon Cook Book". Gde se nalazi ta knjiga?

Gloria

✉ *King's Quest 5* * PC * U opisu iz SK 4/92 stoji da je u pustinji potrebno naći logor razbojnika i staru cipelu. Kako se pronalazi logor? Da li je potrebna posuda za vodu dok se hoda pustinjom?

King Graham

Pomenuti opis je tačan. Nije potrebna nikakva posuda za vodu, jer su oaze u pustinji tako raspoređene da, ako se pravilno krećeš, uvek nailaziš na nove u kojoj Grejem može utoliti žeđ. Tačan položaj logora ti ne možemo dati zbog toga što je pustinja veoma velika, ali orijentaciono logor se nalazi jugozapadno od riznice u steni u kojoj razbojnici drže svoj plen. Cipelu ćeš naći nekoliko ekrana pored logora. Najbolje je da uzmeš hartiju na kvadratiće i da crtaš mapu. Oaze treba da ti budu pokazatelj pravca kretanja. ✉

✉ *Day Of The Tentacle* * PC * Kako se uzima džemper na kome leži veliki čovek? Kako uzeti tinku menta iz sefa?

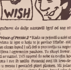
Boki

Idi u prostoriju u kojoj sedi Nurse Edna, gurni je i stavi kasetu u video-rikorder. Siđi u podrum i videćeš da Dr Fred pije kafu. Sipaj kafu sa slovom D u njegovu šoljicu i doktor će početi da otvara sef. Vrati se do video-rikordera, pogledaj ga i snimaj snimanje. Premotaj traku na početak, pritisni taster EP i ponovo pusti traku. Dobićeš kombinaciju koja otvara sef. Da bi veliki čovek pao sa kreveta, moraš u Coin Slot u njegovoj sobi ubaciti dva novčića. Jedan ćeš naći u pokvarenom telefonu, u drugi u žvakaćoj gumi koja je zalepljena na pod. Nju ćeš skinuti sa poda pomoću šipke koju će ti dati tip koji obija bola ispred kuće. Odgovore na ostala pitanja naći ćeš u SK 10/93. Tu je objavljeno rešenje igre. ✉

✉ *Aladdin* * PC * Pomoću papira sa natpisom WISH kada izgubiš sve živote dobijaš

✉ *Exodus 3010* * A * Način za varanje statusa: U disk monitoru se na adresu $70000 – $709FF učitaju sedmi, osmi, deveti, deseti i jedanaesti blok statusne diskete. Sada možeš menjati ono što želiš po sledećoj tabeli.

Code	Name	Address	Produce
00	Silver	700AE/AF	%
01	Iron	700D6/07	%
02	Lead	700FE/FF	%
03	Gold	70116/27	%
04	Steel	7014E/4F	%
05	Copper	70176/77	%
06	Dynamite	7019E/9F	%
07	Uranium	701C6/C7	%
08	Plutonium	701EE/EF	%
09	Saphire	70216/17	%
0A	Ruby	7023E/3F	%
0B	Diamond	70266/67	%
0C	NPN Crystal	7028E/8F	%
0D	Granite	702B6/B7	%
0E	Carbon	702DE/DF	%
0F	Sensor	70306/07	05/0E
10	Battery	7032E/2F	%
11	Oil	70356/57	%
12	Camouflage mechanism	7037E/7F	14/16/15
13	Parabolic antenna	703A6/A7	00/05/0F
14	Energy Changer	703CE/CF	04/05/07
15	Frequency Changer	703F6/F7	04/05/0C
16	Anti-matter	7041E/1F	%
17	Synthetic	70446/47	%
18	Crystal alloy	7046E/6F	0A/0E
19	Robot	70496/97	04/08/0F
1A	Standard missile	704BE/BF	19/06
1B	Megablast missile	704E6/E7	1A/06
1C	Triple missile	7050E/0F	1A/13
1D	IQ 999 missile	70536/37	1A/30
1E	Protection shield	7055E/5F	01/14
1F	Super protect. shield	70586/87	1E/08
20	Mega protect. shield	705AE/AF	1F/15
21	Grey laser	705D6/D7	10/14
22	Red laser	705FE/FF	21/0A
23	Blue laser	70626/27	22/15
24	Escape capsule	7064E/4F	0F/1E/0F
25	Jamming station	70676/77	15/13
26	Drone	7069E/9F	20/1F/0F
27	Super drone	706C6/C7	26/30



mogućnost da dalje nastaviš igru od tog nivoa.

✉ *Prince of Persia 2* * Kada se pojaviš u sobi sa likovima iz igre u koju te je poslao Džafar, siđi jedan ekran ispod i ući ćeš u prostoriju sa neprijateljima i ogromnim paukom. Tu skupi živote i vrati se nazad. Trči napred do sobe sa tvojim kopijama i sve ih uništi. Pomeraj svoj lik levo-desno u mestu i postaćeš plavi plamen. Idi jedan ekran gore, a zatim ekran desno. Iznad tebe će se pojaviti Džafar. Pažljivo se popni do njega i

28	Blue giant fighter	706FE/FF	04/0D/0E
29	Red arrow fighter	70716/17	9B/16/9F
2A	Black phantom fighter	7073E/3F	99/0E/12
2B	Metal alloy	70756/57	01/06
2C	Silicon	7076E/6F	%
2D	Computer	70786/87	17/3C
2E	Impulse system	707CE/DF	07/11/06
2F	Injector	70806/07	01/08
30	Guiding system	7081E/8F	0C/0E/09
31	Stun mechanism	70856/57	19/03/04
32	Mine	70876/7F	00/06
33	Scrolls 1	708A6/A7	17/34/3A
34	Unknown material	708CE/CF	%
35	Water petals	708F6/F7	17/34
36	Fipperweight	7091E/1F	01/05/04
37	Penguins	70946/47	34/17/0E
38	Easter eggs	7096E/6F	17/33/34
39	Bottle of air	70996/97	39/39/39
3A	A	709BE/BF	%
3B	Scroll 2	709E6/E7	17/34/3A

Da bi u laboratoriji i fabrici imao sve neophodne tione materijala i proizvoda moraš učitati 32. i 33. blok statusne diskete na adrese $70000 - $703FF. Unesi sledeće:

```
$70140: 0036 003C 0008 0029 002A 0021 001E 001A
$70150: 0016 0032 0030 0014 000F 000E 000F 0008
$70160: 0018 0039 0012 0013 0015 0019 001B 001C
$70170: 001D 001F 0020 0022 0023 0024 0025 0027
$70180: 0030 0031 0033 0035 0035 0037 0038 003B

$701BC:                                0001 0004
$701C0: 0005 0008 0003 0038 000A 000C 000F 0011
$701D0: 0017 0001 0034 0016 0005 0010 000F 0012
$701E0: 0008 0019 000D 0014 0015 000E 000F 0039
$701F0: 0028 0029 002A 0021 001E 001A 0036 0032
$70200: 0000 0002 0009 000C 0013 0019 001B 001C
$70210: 001D 001F 0020 0025 0023 0024 0025 0027
$70220: 0030 0031 0033 0034 0035 0036 0031 003B
$70230: 003A 003B
```

Ovim je uneto sledeće:

$70141 - Broj kona u fabrici
$70143 - Broj kona u laboratoriji
$70145 - $701BF - Kodovi kona u fabrici
$701BD - $70233 - Kodovi kona u laboratoriji

Potrebno je sniniti izmene i prisom ne menjati čeksum.

Mirko Ćosić

njegovi udarci glase: *Fireball*: 2 x nazad, 2 x napred, gore, dole, ruka gore; *Stomp*: 2 x dole, 2 x gore, nazad, napred, noga gore. Da bi došao do bilo kog skrivenog lika moraš igrati na Medium nivou. Sa **Jadeom** ćeš se boriti ako prethodnog protivnika pobediš tako što ćeš ga udarati samo nogom dole (uglavnom koristi košenje). **Smoke** se pojavljuje u sceni „Living Forest" i da bi se sa njim borio moraš pritisnuti „Start" kada se on pojavi iza stabla. Da bi sreo **Shitrastra** moraš se boriti u sceni „Pit II", pobediti protivnika u obe runde a da te pri tom on ne udari. Ne smeš da koristiš blok, a na kraju moraš i da „odradiš" fatalni udarac. Ako ga pobediš dobijaš novi udarac *Flamebolt*: nazad, napred, ruka gore + ruka dole. **Shokahn Laoa** ćeš sresti ako igraš u sceni „Portal Stage". Moraš pobediti neprijatelja (ne sme da te udari), ne smeš koristiti blok, moraš uraditi fatalni udarac i to u centru portala.

Pera Katastrofa

✉ ***Roger Rabbit* * PC** * Kako se prelazi treći nivo (scena u kupatilu)?

Ivan

✉ ***Snoopy* * C64** * Jabuka sa drveta se skida pomoću cigle. U paketu se nalazi busta. Paket otvaraš pomoću makazica koje dobijaš od Peti. Prethodno je moraš probuditi pištaljkom koju će ti dati učiteljica kada joj odneseš jabuku.

✉ ***Dragon's Of The Flame*** * Kako ući u zamak i čemu služe predmeti?

✉ ***Times Of Lore*** * Gde se upotrebljavaju sledeći predmeti: Chime, Scroll i Note?

✉ ***Hulk*** * Šta treba uraditi kada se ustane sa stolice?

Gru

gađaj ga čim bude potrčao (moraš biti brz). Dodatna pomoć: pre startovanja igre upiši PRINCE MAKINIT. Sa "Shift T" ćeš dobiti energiju, sa Alt-N' prelaziti nivoe, sa 'R' oživljavati, a sa 'K' ubijati neprijatelje.

✉ ***Mortal Kombat 2*** * Shang Tsung se može pretvoriti u Kintara na sledeći način: 2 x nazad, 2 x napred, gore, dole i istovremeni pritisak na ostalih pet tastera (ruka gore, ruka dole, noga gore, noga dole, blok). U tom slučaju

M[illegible] ca na čija pitanja odgovaram [illegible] broja je pitanje i za koji kompjuter je [illegible] nekoliko provera kompletnosti [illegible] "7, 8, 10 i 13 [illegible] jedna ista pitanja i odgovori se [illegible]. Potrebno je da saradnici se potpišu [illegible] svoje ime. Nepridržavanje [illegible] povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

✉ ***Mortal Kombat 2* * PC** * Kako se aktivira Cheat Mode (ako postoji)?

✉ ***Reunion*** * Na koji način se stupa u savez sa Morgulima?

✉ ***Malcolm's Revenge*** * Šta treba raditi u rlijem carstvu?

MC PC

Six tri novčića pokupi čovaka-ribu pored kraljice, odigraj sa njim partiju Tic-Tac-Toea i reći će ti da se kraljica boji Malkolmovog pokojnog oca. Na smetlištu pokupi crva i stari časopis. Idi do podzemlja i tamo ćeš saznati kako se izvodi obred kojim ćeš uplašiti kraljicu. Za obred je potrebno sedam svedoka, stari časopis i novčić. Idi do kraljice i igraj još jednu partiju sa njom. Kada na tabli bude tvojih pet igrača, na zemlju spusti časopis i novčić i videćeš šta će se dogoditi. Ovo su bile najbitnije radnje, a ponešto moraš i sam otkriti. ⇒

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, a sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju "Sveta kompjutera". Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



✉ ***Star Trek: The Next Generation* * PC** * Na planeti Shonoisho Epsilon VI doći ćeš do hrama. Na ulazu u hram se nalazi čuvar na čija pitanja treba tačno odgovoriti da bi prošao dalje: 1. Why are you here? (odgovor 2) 2. How does a person reach enlightment? (2) 3. Which of the sect has correctly interpreted the fifth scroll? (4) 4. Who was the lawgiver? (4) 5. By what right are you here? (2) 6. What is the central principle of the fifth scroll? (5) 7. Who are you? (4) Redosled pitanja može biti i izmešan. Kada na kraju igre budeš tražio Gombar Polsars jedno od ponuđenih rešenja biće da odeš u neku galaksiju udaljenu najmanje 30 svetlosnih godina od crne rupe gde se trenutno nalaziš. To i uradi. U jednom trenutku Data će reći da se Gombar Polsars nalazi negde u sektoru 3-1-3. Idi u taj sektor, podesi koordinate na 9-14-16 i kreni. Pronaći ćeš davno izgubljeno analje.

Shadow



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

TOP 10 AMIGA

	Naziv	
1	ALIEN BREED 3D	2D
2	FEARS	2D
3	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	11D
4	HOLLYWOOD HUSTLE	3D
5	EVIL'S DOOM	1D
6	CYTADELA	5D
7	MALE DICTION	4D
8	LEGIONS OF DAWN	2D
9	PINBALL MANIA	3D
10	BRUTAL PAWS OF FURY	2D

TOP 10 PC floppy

	Naziv	
1	WITCHAVEN	8D
2	LEMMINGS 3D	7D
3	TYRIAN	3D
4	BARYON	8D
5	DUNGEON MASTER 2	8D
6	SIMON THE SORCERER 2	8D
7	FX FIGHTER	7D
8	SIM TOWER	3D
9	WARRIORS	5D
10	NBA JAM	5D

TOP 10 PC CD

	Naziv	
1	MORTAL KOMBAT 3	1D
2	THE NEED FOR SPEED	1D
3	COMMAND & CONQUER	2D
4	MAGIC CARPET 2	1D
5	PRIMAL RAGE	1D
6	PINBALL ILLUSIONS	1D
7	STEEL PANTHERS	1D
8	TERMINAL VELOCITY	1D
9	MECN WARRIOR 2	1D
10	ACROSS THE RHINE	2D

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

Do 27. oktobra primili smo 153 kupona. Među njima bilo je 58% vlasnika PC kompatibilaca, 21% vlasnika Amige, 1% vlasnika Atarija i 20% vlasnika C64

Dobitnici nagrada u ovom broju:

KONTIKS poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Branislav Jovanović, Čarnojevića 4/21, 18000 Niš,
- Nikola Ćurčić, Svetozara Miletića 120, 21240 Titel,
- Željko Zeljković, Banatska 10, 21000 Novi Sad,
- Miroslav Perać, Antuna Aškerca 8, 24000 Subotica i
- Stevan Božić, Ž. Jovanovića 22, 14000 Valjevo

Dilan Soft poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Laslo Deak, Omladinska 44, 21220 Bečej,
- Dejan Stojanović, 4. jula 20, 17500 Vranje,
- Miloš Krpajić, Borivija Stevanovića 21/37, 11000 Beograd,
- Vladislav Kevicki, Danila Kiša 4, 22300 Stara Pazova i
- Vladislav Jelisavčić, Miloša Obrenovića 20/7, 11500 Obrenovac

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrade treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA
(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

Br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime:

Adresa:

Imam ____ godina. Imam kompjuter

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1	○	1	1	CIVILIZATION - MicroProse	289	29	A500	PC
2	○	2.	2	PIRATES! - MicroProse	253	22	AGA	PC
3	○	3	3	MORTAL KOMBAT - Acclaim	241	46	AGA	PC
4	▲	5	4	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	228	30	A500	PC
5.	▼	4	4	TIE FIGHTER - Lucas Arts	188	18		PC
6.	○	6	6	DOOM 2 - Id Software	163	27		PC
7.	○	7	4	DOOM - Id Software	153	18		PC
8.	○	8	5	X-WING - Lucas Arts	151	18		PC
9	▲	10.	8.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	149	22	AGA	PC
10.	▼	9	5	LEMMINGS - Psygnosis	148	16	A500	PC
11.	○	11.	5	COMANCHE - Nova Logic	138	15		PC
12.	○	12.	10.	GOLDEN AXE - Sega	120	16	A500	PC
13.	○	13.	6.	BODY BLOWS - Team 17	115	15	A500	PC
14.	▲	20.	14.	ALADDIN - Disney Software	108	42	A500	PC
15.	▼	14.	11.	GOALI - Virgin	105	7	A500	PC
16.	▼	15.	12.	ELITE - Acorn Soft	100	7	A500	PC
17.	○	17.	17.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER - EA Sports	98	18	A500	PC
18.	▼	16.	13.	FRONTIER - Gametek	89	8	A500	PC
19.	▼	18.	18.	FORMULA ONE GRAND PRIX - MicroProse	84	9	A500	PC
20.	▲	23.	15.	CANNON FODDER - Sensible Software	73	10	A500	PC
21.	▼	19.	19.	CREATURES - Thalamus	72	2	A500	
22.	▲	25.	20.	BATTLE ISLE - Blue Byte	70	13	A500	PC
23.	▼	21.	14.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	69	4	A500	PC
24.	▼	22.	12.	HISTORY LINE 1914-1912 - Blue Byte	68	4	A500	PC
25.	▼	24.	20.	DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	67	7		PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prethodnom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	BUBBLE BOBBLE	62	36.	THE SETTLERS	38
27.	FLASHBACK	55	37.	REBEL ASSAULT	37
28.	THE LION KING	53	38.	LODE RUNNER	35
29.	COLONIZATION	53	39.	TV SPORTS: BASKETBALL	31
30.	SUPER FROG	52	40.	INDY CAR RACING	31
31.	DARK FORCES	50	41.	BATTLE ISLE 2	31
32.	TETRIS	47	42.	WING COMMANDER 2	30
33.	UFO	45	43.	SYNDICATE	30
34.	THE LOST VIKINGS	45	44.	FULL THROTTLE	30
35.	DUNE 2	39	45.	UNIVERSE	28

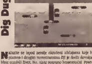
Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

Samantha Fox Strip Poker

U jeku svoje popularnosti seksi pop pevačica Samanta Foks bila je drastično eksploatisana na kompjuterima. Veliki broj njenih fotografija u najrazličitijim pozama bio je digitalizovan i besomučno kopiran. Kao jedna od prirodnih posledica pojavio se *Samantha Fox Strip Poker* sa vrlo jasnim ciljem. Grafika je za današnje uslove više nego skromna, međutim 88. godine je bila okarakterisana kao fantastična. Kriterijumi se menjaju.



Dig Dug



Nalazite se ispod zemlje okruženi aždajama koje bljuju plamen i drugim monstrumima čiji je dodir dovoljan da biste izgubili život. No, niste potpuno bespomoćni. Posedujete oružje koje uništava na zaista neobičan način. svakog protivnika morate pogoditi više puta, jer se on pri svakom pogotku sve više naduvava, da bi na kraju eksplodirao. Ako potkopate kamenje, ono pada i tako zatvara put aždaji koja vas sledi, a može i da je ubije. Svi monstrumi koji učestvuju u igri *Dig Dug*, bez obzira na opasnosti koje nose, veoma su simpatični, zahvaljujući maštovitim grafičkim rešenjima

Frogger

Jedna od najpopularnijih akcionih igara *Frogger* vas stavlja pred zadatak da svojih (ne)umečem prevedete pet žabaca preko autoputa kojim juri mnoštvo vozila. Ako vam to pođe za rukom, treba još da ih u nekoliko elegantnih skokova prevedete u njihove kućice s druge strane reke, preko leđa kornjača, izbegavajući pogibeljne dabrove, zmije i krokodile. Već ovako postavljeni uslovi igre biće dovoljni da dosta dugo pravite greške pre no što žapci budu na sigurnom. Na svom napornom putu ni slatka mala žabica ne sme da zadrži vašeg pulena, jer je svaki pokušaj prelaska ograničen vremenom koje nemilosrdno teče.



TOP GUN



Uporedo sa filmom „Top Gun" stigla je i igra. Zadatak je da borbenim avionom F 14 postignete što više uspeha u borbi „oči u oči" sa neprijateljskim lovcima. Jedna od bitnih stavki je i istovremena igra dva igrača. Ekran je podeljen vertikalno a u slučaju igre za jednog igrača na desnoj polovini je kompjuterov prikaz. Grafika je vektorska. Razočaraće vas verovatno što u igri nema drveća, pisti, neba, planina i sl. već se kroz staklo kabine vidi sve crno. Vaš F 14 poseduje tri vrste oružja: mitraljez sa neograničenim brojem metaka, prateće rakete i protivprateće rakete. Posle tri oborena protivnika dobijate sledeću misiju koja je teža utoliko što neprijatelj veštije izbegava prateće rakete, bolje napada i sl.

Pool Biliard

Pruža vam se prilika da pokažete oko sokolovo, odmerene udarce i nadasve potrebnu preciznost u bilijaru sa rupama, poznatijem kao „Amerikanac". Možete izabrati jednu od nekoliko varijanti, u zavisnosti od stepena majstorstva: bilo koja kugla u bilo koju rupu, bilo koja kugla u određenu rupu i slično. Samo pazite, ovde nema izvlačenja. Vaši udarci su rezultat samo ljudskog faktora, pa otpadaju opaske kao „ne valja štap" ili „ne valja čoje", „ne valja kiks" kojima ste se možda toliko puta izvlačili pred prijateljima nakon loše izvedenog udarca.

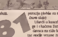


Igre za C64 igrali smo ljubaznošću firme „Alto Alto"



Šesali ste po svojoj tesnoj sobici osvetljenoj titravim plamenom poslednje sveće koja je dogorevala. Razmišljajući o neumoljivoj inflaciji koja je pojela vašu kompletnu trgovačku flotu i ostavila iza sebe samo kesicu bezvrednih bakrenjaka, setnim pogledom ste pratili kroz prozor mornare kako pijani i veseli izlaze iz krčme „Kod olinjalog pacova". Besno ste lupili kesom o sto i, zgrabivši šešir i pelerinu, odlučili da i poslednju paru utopite u peni čuvenog bavarskog piva.

Ušli ste u kafanu praćeni otupelim pogledima pijanih mornara i besposlenih prostitutki. Zauzevši svoje staro mesto kraj kamina poručili ste krčmaru. *„Kao i obično, gospodine?"* vešto balansirajući između razbacanih stolica, debelo-kasta figura rumenog domaćina je požurila da vas posluži.



Udubljeni u već... niste primetili kada vam je neobično odevena prošćava prilika prišla iz ugla i sela za sto. Iz meditacije prenuo vas je njegov glas. *Momče, znam da imaš manjak obrtnog kapitala i probleme sa likvidnošću usled nedostatka nižnog novca. Da li želiš da se priključiš realizaciji programa monetarne rekonstrukcije i ekonomske stabilizacije?* Začuđeni neobičnim terminima, podigli ste svoj mutni pogled i našli se licem u lice sa veselim starcem koga kao da ste negde već videli. Pre nego što ste uspeli bilo šta da izustite, on je prozborio ispravivši kažiprst. *Dobićeš novi brod, dobićeš jednokratnu finansijsku injekciju, a za više gotovine ćeš morati da se obratiš poslovnim bankama koje će ti odobriti kredite pod vrlo povoljnim uslovima. Oćeš ili nećeš?* Urođenu trgovačku instinktu vas je naveo da kažete- *Da, ali... ko ste Vi?* Krepki starčić je odgovorio- *Nije važno. Ako ti zatrebaju pare, uvek se možeš obratiti mom koordinatoru grupe za kontrolu kreditiranja iz primarne emisije Narodne banke.* Zatim se izgubio kroz masivna drvena vrata...

Nakon startovanja igre ulazite u kratak loš intro u kome saznajete imena autora, zatim da je program delo firme „Ascon Software GmbH" a čućete i veseše note ansambla „Renesans". Kada unesete sve potrebne podatke pojavljuje se skrin sa slikom brodogradilišta, gde vas čeka vaš prvi brod. Možete mu dati ime koje želite, ili prihvatiti kompjuterov (često tragičan) izbor. Prisutni čovečuljak, koji čita i piše, daje podatke o stanju broda. Gomila drveta pored broda služi za pretvaranje vašeg plovila u ogrevni materijal za penzionere. U stračari u levom uglu unajmljujete majstor Žiku da vam opravi brod po principu „drži vodu dok majstori odu". Na centru ekrana naručujete nove brodove.

Klikom na desno dugme ulazite u luku. Taj skrin je najvažniji u igri jer iz njega ulazite u sve ostale objekte od šireg društvenog i privrednog značaja. Na krajnjoj desnici se nalazi objekat „Hanse" što govori o jenoj političkoj orijentaciji i razlozima propasti. Za one koji su manje upućeni u istoriju, „Hansa" je bio trgovački i politički savez gradova Baltika, nastao u drugoj polovini XIV veka. Obuhvatao je uglavnom slobodne gradove (u političkom smislu- nešto slično grčkim polisima) o vlast su držale porodice patricija (dobile su ne loše po starešinskom imućnom slaju).

Ušavši u kancelariju, zatičete poslovne knjige i okačenu listu potraživanja vaših zajmodavaca na zidu levo. Pored toga, tu su i dodatne opcije vezane za baratanje fajlovima, plovidbu itd. U maloj poslovnoj knjizi zatičete lične podatke, podatke o imovnom stanju i sl. Pomoću ove knjižice možete graditi ili prodavati skladišni prostor prebacivati novac iz kancelarije u brodove i vice versa. Glavni razlog zbog kojeg birate neki grad za sedište jeste što se tu nalazi gro vašeg novca, dok svaki brod nosi nešto manju svotu za kupoprodaju po drugim mestima, popravke i sl. Velika knjiga sadrži spisak robe za kupoprodaju. U skladištu iznad kancelarije preuzimate robu. U oružarnici vas sačekuje razmodušni pogled kovača koji svoje pacifističke težnje ocrtava u cenama mustrakanja.

U kafani punoj dima, kao nekada svega ima. Tu zatičete stručnjake svih profila- šverceri, najamnike, pomagače. Iznad kafane nalazi se kao i obično- banka u kojoj vas očekuje nasmešeni pripadnik lihvarske internacionale. Ukoliko ne budete redovno vraćali dugove, dotični će demonstrirati svoje muzičko obrazovanje svirajući na vašim kostima razapetim na testeradu, lovgama ili nekom sličnom instrumentu.

U prostorijama „Hanse" brokeri vrše kupoprodaju. Na oglasnoj tabli su informacije o konvojima, a desno je tabla sa ponudama za prodaju vaših plovnih objekata. Tu su i dodatne opcije vezane za članstvo u esnafima.

Napokon dolazimo na trg, gde umesto konjaničke biste slavnih junaka više-manje slavne prošlosti (knez Mihajlo, ban Jelačić) zatičete ljude na svojim radnim zadacima. Jedni gledaju kovnu koji se kerebeći, drugi prodaju dekodirano ribu za izbrane posade a treći pričaju o aktuelnim zbivanjima na društveno-političkom planu. Prvima možete platiti da organizuju gozbu na kojoj će se pričati o vašim plemenitim i humanim delima. Jesik naroda da se podmazati prasetinom, pivom vinom (in vino veritas, in hepar cirosis) i drugim proizvodima neprevaziđene bavarske kuhinje. Gozba je predstavljena slikom narodnog junaka (pola pile, pola Šarca daje) u društvu muzičara (banda) koja takođe možete unajmiti. Ovakve večeri poezije svakako utiču da se vox populi okrene u vašu korist, što proveravate klikom na gomilu bebljivih baba sa desne strane ekrana.

Od zgrada, tu su redom (idemo nalevo) crkva, gradska većnica (zgrada sa zastavama) kuća lokalnog čate (štampač) i javno kupatilo (sa RO „Poslovna pratnja i erotska masaža" DD) U javnom kupatilu možete iznajmiti kabinu ili ženu (ili oboje) pri čemu kabinu zajmite za svoje direktne potrebe (da se ne olugase i ne usmrdite) a ženu za indirektne. Žena se upotrebljava na sledeći način: ona, zajedno sa hranom, pićem i ostalim političkim instrumentima koristite za podmićivanje lokalnog uglednog člana Skupštine, koji će glasati za vas na sledećim demokratskim izborima. Naravno, sve se to obezbeđuje gotovinskom isplatom na licu mesta, *argumentum ad crumenam*, kao bi rekla braća Rimljani. O ostalim načinima upotrebe žene možete čitati u specijalizovanim publikacijama naših izdavačkih preduzeća.

U gradskoj većnici zatičete prazan dvoranu (kao i biro za poslanike u koje ne možete da uđete dok ne overite mandat). Možete da promenite mesto stanovanja i još neke sitnice. Zatičete i informacije o izborima za Skupštinu grada i Hanzeatsku ligu, kao i zadnim sastancima nadležnih odbora (u prinosu prasetine, kisele vode i drugih neophodnih zadnih materijala). Susedna tabla vam omogućuje da ispunite građansku dužnost i odslužite vojni rok stražareći godinama ispred grada u svom oruđanom brodu, uz nepristojnu nadoknadu.

Nekoliko reči o opijumu za narod. Od ranih aktivnosti molitva je jedina besplatna i treba je upražnjavati, jer diže rejting u narodu. Tokom molitve naići ćete na korisne savete u vezi igre u obliku biblijskih mudrosti. Na primer: *Gloria in excelsis Deo* da biste uzvišeno *(excelsis)* igrali i u slavi *(gloria)* završili potrebno je da imate deo za proširenje memorije *(Deo)*. *Credo in unum Deum Patrem omnipotentum* – Kredini *(credo)* stižu samo od jednog *(unum)* bogom danog *(Deum)* oca *(Patrem)* koji može sve *(omnipotentum)*. *Sanctus sanctus sanctus Dominus* – sankcije sankcije sankcije, pogađaju najviše penzionere koji igraju domine...

U igri se možete i venčavati, uz pomoć Marriage Brokera. Provodadžija nudi robu različitog kvaliteta (lepa a siroča, ružna a puna para...). Uz životnog saputnika, naravno, ide i miraz. Ukoliko izbije kuga, ili neka slična elementarna nepogoda u gradu gde vam stanuje žena/muž, može doći do terminacije životnih funkcija vašeg bračnog druga. Čime ćete postati slobodni za dalju nabavku dobara ovim putem.

Prema nešto starija, *Patrician* je igra koju svakako preporučujemo kompjuterizovanim trgovačkim mešetarima. Nezasluženo je da sada čami u ćoškovima piratskih kataloga.

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ



Mortal Kombat 3

Pre nepune dve godine u izdanju softverske firme „Acclaim" (dotle je radila isključivo za konzole) pojavila se igra pod nazivom Mortal Kombat. Dotadašnji suvereni vladari žanra borilačkih igara, Street Fighter i Body Blows, preko noći su pali u zaborav (a ko se još seća Pit Fightera i Savage Fightera?). Nova igra je tehnički bila odlično urađena, a obilje krvavih scena vezivalo je klince za ekrane monitora. Doduše, u finalnoj verziji igre izbačene je par najkrvavijih scena (viđenih po salonima zabave), ali to je bila cena pojavljivanja igre u prodaji.

Mortal Kombat 2 se pojavio krajem prošle godine (verzija za Amigu) i u SK 1/95 dobio novoustanovljeni titulu igre meseca. Krv je ponovo „tekla" sa ekrana monitora i još jednom su nadmašeni konkurenti *Street Fighter Fatal*, *Street Fighter Turbo* i *Body Blows Galactic* (ova poslednja se ubrzo pojavila u verziji za PC). Ostala borilačka ostvarenja poput tuča robota u solidnom *One Must Fall 2097* i dugo najavljivanom *Rise Of The Robots* nisu ostvarili ništa više od prosečnog uspeha koji je za ovaj žanr igara izgleda zagarantovan.

Nove tabačine u vidu igara *Brutal*, *Paws Of Fury*, *Warriors*, *FX Fighter* i *Primal Rage* počele su da osvajaju tržište igara. Ali, ni u „Acclaimu" nisu sedeli skrštenih ruku. Stara formula „hleba, igara i krvi" ponovo je aktuelna, ovaj put u reinkarnaciji pod inventivnim nazivom *Mortal Kombat 3*. Tako je titula igre meseca po drugi put pripala istoj igri u jednoj godini, a sumnjamo da će se tako nešto ponoviti. Programeri unajmljeni od strane „U.S. Golda" *(Super Street Fighter 2 Turbo)* i „Team 17" *(Ultimate Body Blows)* počele da „sanjaju" *Mortal Kombat*. Za razliku od prva dva dela koji su zauzimali četiri, odnosno osam disketa, treći deo *Mortal Kombata* pojavio se kao CD izdanje (igra zauzima samo 30 MB, a minimalno je potrebna 486-ica sa 8 MB RAM-a). Kod preduzimljivih domaćih preprodavaca možete naći i na verziju koja zauzima četrnaest disketa i koja bez problema radi sa hard diska, ali samo ukoliko ipak imate CD-ROM uređaj koji igra mora da detektuje.





Koliko je popularnost *Mortal Kombat* serijala ilustrovaće i podatak da je, naravno u Americi, snimljen i film istog naziva u potpunosti zasnovan na igri. I kod nas je, što se tiče popularnosti, situacija slična. U **Game Top 25**, koja je jedan od najboljih pokazatelja popularnosti igara, *Mortal Kombat* je startovao ove godine sa treće pozicije (iza „metuzalema" *Civilization* i *Pirates!*). Čim se pojavio *Mortal Kombat 2* za PC (SK 4/95), popeo se na drugo mesto preskočivši deo liste poznat kao ispod crte. U junu je zauzimao dvadeseto mesto da bi letnju pauzu dočekao na četrnaestom mestu. Nezadrživ prodor se nastavio tokom jeseni kada je u septembru i oktobru *Mortal Kombat 2* zauzimao osmo, odnosno peto mesto. Ostalo je malo vremena do kraja godine. Borba za najbolju igru godine između „MicroProseovih" igara sa jedne strane i *Mortal Kombata 2* sa druge strane prema glasovima čitalaca dostiže usijanje.





Mortal Kombat 3 se, što se tiče radnje, vraća na Zemlju. Zli vladar podzemlja Shao Khan odlučio je da posle deset hiljada godina ostvari svoj mračni plan i pokori Zemlju. Uz pomoć čarobnjaka Sheng Tsunga oživeo je svoju davno umrlu kraljicu Sindel i pokorio ljudsku rasu. Ovde na scenu stupaju napaćeni koji se zlikovcima suprotstavljaju na novom Mortal Kombat turniru. Pored tehničkih doterivanja *Mortal Kombat 3* je doneo i nove likove: Sindel (Shao Khanova mlada), Stryker (policajac), Night Wolf (Indijanac), Sheeva (Gorooova sestra od tetke), Kabal, Cyrax i Sektor (androidi). Od starih likova tu su neizbežni Liu Kang, Subzero (ovoga puta bez maske), Sonya, Kung Lao, Sheng Tsung, Kano i Jax. Likovi su krajnje raznovrsni, kako vizuelno, tako i po osobinama i mogućnostima. Sledi par zapažanja iz kojih možete izvući dosta pouke.

Sindel je samo naizgled krhka. Najopasnije oružje joj je bacanje protivnika po areni što oduzima dosta energije.

Stryker je policajac i dobar poznavalac borilačkih veština. Važi za jednog od čvršćih boraca, a specijalnosti su mu dobro baratanje pendrekom i bacanje ručnih bombi na protivnika.

Night Wolf je izrazito jak Indijanac koji koristi magije tipo užarene sekire (iluzorne (proveri kako i Indijanci znaju karate).

Cyrax i **Sektor** su androidi (kiber nindže). Programirani su da nađu i ubiju Subzera. Stil borbe im je jak prijav i koriste sva moguća pomagala za onesposobljavanje protivnika.



Sheeva je tipičan predstavnik Outherworlda. Krupna građa i četiri ruke je svrstavaju u red težih protivnika u igri.

Kabal je bez borac sa puno magije i jedan od retkih koji su preživeli prvi Shao Khanov osvajački udar (govori samo za sebe).

Motaro je čudovište sa konjskim trupom i zmijskim repom i vođa Shao Khanove armije mraka (možda najopasniji protivnik).

Borbe su urađene na zavidnom nivou, pokreti su brzi i dobro animirani. Likovi raspolažu velikim brojem udaraca koji se izvode kombinovanjem tastera. Svaki borac ima po četiri specijalna udarca i po dva ili više završnih udaraca. Novina u igri je i mogućnost više uzastopnih udaraca koji donose brže poena i oduzimaju protivniku više energije.

Glavni meni igre sadrži standardne opcije za podešavanje (zvuk, vrsta upravljanja, težina igre i kao novitet Network Plan, koji omogućava igranje preko IPX kompatibilne mreže) i tu ćete se lako snaći. Sve dalje zavisi od vaše veštine koja će vam u *Mortal Kombatu 3* bia glavno oružje. Broj različitih udaraca je daleko veći nego u prethodnim nastavcima. Novitet su po čak četiri specijalna udarca i po dva finalna udarca kojima raspolaže svaki borac, kao i uzastopni udarci koji protivniku oduzimaju više energije. Grafika je odlična za ovaj nivo rezolucije, a animacija je brza i glatka.

Nadamo se da će sledeći nastavak *Mortal Kombata* (nema sumnje da će ga biti) sadati u visokoj rezoluciji. O zvuku u poslednje vreme ne treba trošiti puno reči – besprekoran je. Ukoliko ste voleli i igrali prva dva nastavka, kroz par dana ćete uzviknuti *„I opet sam pobedio!"*

Dragan OGNJEVIĆ
Goran KRSMANOVIĆ



Witchaven





Klonovi *Doom*-a niču kao pečurke posle kiše. Igračima se ovakav način vođenja pucačke igre toliko dopao da se danas na tržištu PC igara vrlo retko pojavljuju kvalitetne 2D pucaljke. Softverske kompanije, kako poznate tako i one potpuno anonimne, prosto se utrkuju koja će objaviti bolju 3D igru, ali *Doom 1* i *2* po mišljenju mnogih ljudi, i dalje ostaju neprevaziđeni programi u svom žanru. Iz firme „Capstone" nam stiže *Witchaven* još jedan u nizu pokušaja da se vladavini *Doom*-a konačno stane na put i da se uvedu novi standardi u igre ovog tipa. Bez obzira na to koliko će *Witchaven* u tome imati uspeha, sigurno je da će biti upamćen po nekoliko značajnih novina koje je doneo.

Najpre treba ukazati na zanimljivu pojavu koja od početka ove godine uzima sve više maha. Naime, 3D akcione igre postepeno poprimaju pojedine osobine FRP igara i time postaju sve složenije. Sa druge strane, FRP-ovi se danas već standardno izrađuju uz korišćenje kontinualnog načina igranja i karakteriše ih sve izražajniji arkadni pristup borbi. Ovakva „razmena" osobina je doprinela da se 3D pucaljke barem delimično odvoje od čuvenog principa „Poubijaj sve što se mrda, pronađi tri ključa i pređi na sledeći nivo." Tipičan primer je *Dark Forces* koji iako predstavlja očiglednu *Doom*-atinu, ipak ima pažljivo smišljenu radnju i nešto dodatno motiviše igrača na dalje igranje.

90

Witchaven je igra koja je najdalje otišla u korišćenju određenih elemenata karakterističnih za FRP igre. Čini se zapravo da je ona napravila do sada najveći pomak u odnosu na *Doom* otkada je postalo moderno praviti ovakve igre. Pre svega, *Witchaven* jeste klon *Doom*-a, ali nije pucačka igra. Ova na prvi pogled nelogična konstatacija ima sasvim logično objašnjenje: po prvi put se nalazite u ulozi borca opremljenog isključivo hladnim oružjem. Za razliku od svih dosadašnjih 3D igara u kojima ste neprijatelje napucavali zahvaljujući raznom vatrenom oružju, ovde ste naoružani „konanovskim" arsenalom kojeg sačinjavaju noževi, mačevi, sekire, buzdovani, luk i strele itd. Borba se, dakle, vodi prsa u prsa, sem u onim slučajevima kada se odlučite za korišćenje neke od ofanzivnih magija.

Zaplet igre je više nego prost. Stavljeni ste u ulogu ratnika kome je dodeljen zadatak da se sam probije kroz ogromnu tvrđavu zaposednutu od strane najrazličitijih demona. Pored oružja kojim ste opremljeni, na raspolaganju su vam i različite magije kao i pet vrsta čarobnih napitaka. Što se samog oružja tiče, ono ne traje večno. Posle određenog broja zadatih udaraca počinje da se tupi i ubrzo potom postaje beskorisno. Ovo je zapravo analogija sa trošenjem municije kod svih ostalih 3D igara. Novo oružje ćete pronalaziti usput ili sakupljati kada ga vaši protivnici ostave za sobom. Na isti način sakupljate i magije i napitke.



Bitan element preuzet iz FRP igara su iskustveni poeni na osnovu kojih vam se povećava nivo iskustva (Experience Level) a sa njim i veština baratanja oružjem i magijama. Većina magija se već na početku igre može bacati, dok je za neke potreban viši nivo iskustva. U principu postoje dve vrste magija: ofanzivne i pomoćne. Ofanzivne se koriste u direktnoj borbi (najbolja je *Nuke!* magija koja trenutno će zbrisati protivnika) a pomoćne vam omogućuju da sebi olakšate kretanje i snalaženje u prostoru (*Fly* magija, *Night Vision* magija itd.). Sigurno je da će mnoge oduševiti postojanje magije *Open Door* koja vam dozvoljava da otvorite vrata za koja nemate ključ. Napici služe za poboljšanje zdravstvenog stanja glavnog junaka (Health, Strength i Cure Poison napitak), kao zaštita od vatre (Resist Fire napitak) ili radi postizanja kratkotrajne nevidljivosti (Invisibility napitak). Inače, da biste završili nivo morate pronaći pentagram koji predstavlja neku vrstu propusnice za sledeći nivo, pa tek onda potražiti izlaz.

Sada bi konačno bio red da pomenemo ključnu stvar koja je vezana za ovu igru. U Setup-u ćete primetiti da pored standardnih opcija postoji i jedna potpuno neočekivana (Video Mode Configuration) u okviru koje su vam na raspolaganju dve mogućnosti: 320 x 200 u 256 boja i... (orkestar svira tuš)...640 x 480 u 256 boja (!). Da, da, *Witchaven* će u istoriji *Doom*-olikih igara ostati upamćen kao prva igra koju je bilo moguće startovati u visokoj rezoluciji. Šta da vam kažemo... to jednostavno morate videti. Razlika je toliko očigledna da ćete veoma teško sebe naterati da igru ponovo prebacite u nižu rezoluciju. Zapitaćete se zašto bi to uopšte radili kad je već podržano igranje u 640 x 480. Odgovor je prost: sve što vam treba Pentium sa odličnom grafičkom karticom. *Witchaven* će naravno, pokretati u SVGA rezoluciji i na 486-icama, ali se postavlja pitanje čemu sve to kad ćete u zavisnosti od vrste 486 računara, između frejmova imati taman dovoljno vremena da napravite sebi sendvič, prisavite kafu ili obavite kraći telefonski razgovor. Fakat je da je u tom slučaju igra suviše spora i praktično neigriva. Sve rečeno se odnosi na varijantu potpuno otvorenog prozora za igru. Ukoliko prozor smanjite, igra će malo dobiti na brzini.

Izlišno bi bilo mnogo govoriti o tehničkim karakteristikama ove igre. Grafika se odlikuje brojnim i vrlo složenim teksturama, kao i maštovito nacrtanim objektima i neprijateljima. Melodije koje prate igru su odlične, ali se mora zameriti da ih je suviše malo, pa se već od sedmog nivoa ponavljaju. Umesto da dalje opisujemo ono u šta ćete se i sami uveriti, bitnije je da istaknemo nešto što bi se čak moglo nazvati nedostatkom.



Najprikladniji izraz kojom se *Witchaven* može opisati je: klanica. Nivo ovog časopisa ne dozvoljava da upotrebimo prikladan rečnik za pojedine scene koje se pojavljuju u igri. Krvi ima na sve strane i... da ne nabrajamo dalje... sve to čini ovu igru jednom od najsurovijih do sada viđenih. Neprijatelji se služe najneverovatnijim metodima napada: đavoli i zmajevi bljuju vatru, nekakve paukolike spodobe vade svoju utrobu (!) i gađaju vas njome, pacovi vas ujedaju itd. Za sobom ćete ostavljati obezglavljene, spaljene ili na neki drugi način „obrađene" protivnike. Nažalost, pokazalo se da upravo ovako ekstremno nasilje predstavlja najbolji mamac za igrače i garant uspeha jedne ovakve igre. Sreća je što u glavnom meniju postoji opcija kojom se brutalnost može svesti na razumnu meru.

Witchaven je fantastična igra. Poseduje sve one osobine koje su *Doom* učinile popularnim (zaraznost, surovost, dinamiku) ali i mnogo više od toga. Po skromnom mišljenju autora ovih redova, radi se o prvoj igri koja bi ozbiljno mogla da ugrozi dominaciju *Doom*-a. Ostaje još da se vidi da li će je igrači prihvatiti.

Slobodan MACEDONIĆ



Magic Carpet 2

The Netherworlds

Kada vidite igru koja je kopija svoje prethodnice, teško je o njoj reći nešto novo. *Magic Carpet 2* je zapravo upravo to – novi nivoi. Opet se sve odvija u nekom dalekom vremenu i prostoru gde čarolije kipe iz svega živog i neživog, a vi, u moru čarobnjaka koji jezde unaokolo na letećim ćilimima, pokušavate da budete najmoćniji i pobedite svoje konkurente. Grafika je uvanredna ali to znate i iz prvog dela ... nije se promenila. Za igranje u visokoj rezoluciji biće vam dovoljno 8 MB memorije, ali da bi sve to bilo zadovoljavajuće glatko i jedan Pentium pride.





87

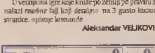


Izbačene su egzotične opcije kao npr. igranje u stereogramskom modu, ali je ubačeno nešto što uvaza... va ključnu zamerku većine igrača i što će za mnoge ovu igru konačno učiniti savladivom. Reč je o on li ne help..., koji vas u toku leta sve vreme upućuje na ciljeve u okviru nivoa na kome se nalazite. Ako spadate u onu većinu koja je odustala od igranja *Magic Carpeta* upravo zbog toga što im (i pored detaljnog opisa u našem listu) nije bilo jasno šta u igri treba da rade, ova opcija direktno rešava taj problem. Od noviteta u igri beležimo i mogućnost Multi Player moda kojim se možete povezati preko mreže ili modema sa drugim igračima na ćilimima i međusobno i upustiti u borbu do istrebljenja. U mnogobrojne komande uvrštena je i mogućnost odašiljanja tekstualnih poruka protivnicima (ponekad, kad nemate adekvatne čarolije, vređaj i zastrašuj neprijatelje).

Odigrali smo za vas nekih 5-6 nivoa, ne bi li iza šla na videlo neka epohalna novost. Jeste šareni, ml stični, čas smešteni pod veo mraka, čas u magiju, ponekad i u podzemlje puno užarene lave ili neki sličan *Međusvet*, ali jedini nedvosmisleni utisak koji se iz tog igranja može poneti, jeste da ćete postati smrtni neprijatelj koza (?). Ako se kao ljubitelj domaćih životinja posle toga budete osećali prilično loše, raspoloženje će vam ipak podići junačka borba sa pčelama običnim, koje su u ovim *Međusvetovima* narasle na veličinu letećih krava. O okršajima sa odranije poznatim džinovskim gusenicama i zmajevima da i ne govorimo. Naravno, okosnica priče je još uvek konstruktivna. Dobijate magiju isključivo skupljajući Manu koju balonom dopremate do zamka. Ako je ne sakupite dovoljno, većinu težih magija nećete moći da prizovete, čak i ako ste ih našli.

U verzijama igre koje kruže po zemlji po pravilu se nalazi readme fajl koji detaljno na 3 gusto kucane stranice opisuje komande.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Nova u nizu platformskih arkada *Mr Tomato* delo je poljskih programera koji sebe nazivaju „Avalon". U pozadini igre stoji kratka pričica, predstavljena još kraćom stripovanom animacijom koja objašnjava zaplet.

Simpatičan plavokosi mladić zaspao je čitajući strip, ali ubrzo biva probuđen čudnim vibracijama. Iz otvorenog stripa koji mu leži u krilu iznenada izranja zakrvavljena šaka i uvlači ga u beskrupulozni svet iz stripa, gde će mu jedina briga biti kako da sačuva živu glavu.

Prilično klizava pričica sasvim adekvatno predstavlja jednu niskokvalitetnu platformsko-sakupljačku „nagazisveštomože" igru, sa bezbroj puta viđenom izradom. No ipak, u pravoj navali *Doomolikih* igara, *Mr Tomato* ipak predstavlja izvesno osveženje.

60









Lepo dizajniran grafički interfejs glavnog menija praćen je dosta kvalitetnom džez muzikom. Options meni je apsolutni rekorder u sažetosti (muzika ili zvučni efekti).

U ulozi pomenutog plavušana treba se dokopati kraja nivoa, pritom pazeći na gamad koja čini lokalnu floru i faunu. Od pokreta tu su hodanje, čučanj i dva tipa skoka. Prvi tip se aktivira kratkim povlačenjem palice nagore, a drugi, kada lik skače znatno više, dužim pomeranjem palice u istom smeru. Prvi skok na pucanje vrši se radnja bacanja trulog paradajza u lice neopreznog neprijatelja (što objašnjava naslov igre).

Neprijatelji su najrazličitijeg kalibra, od malih puzećih napasti sve do „poluekranskih" hibrida, a naročito nezgodni su leteći napasnici koji vam u bolšućem letu rapidno crpe energiju. Pored njih, ni neživa priroda nije preterano gostoljubiva, pa se treba čuvati raznoraznih oštrica koje lete, rolaju se, sa svih strana. U trenucima kada ne branite goli život, nije naodmet pokupiti po koji novčić ili neku sličnu bodonosnu stvarčicu. Oružje (paradajz) treba koristiti što racionalnije, a naročitu pažnju obratiti na vreme (skala na sredini gornjeg ekrana).

Mr Tomato bi, u suštini, dobila prolaznu ocenu da nema sijaset nedostataka. Pre svega, pri gubljenju energije glavni lik nas nikakvom gestikulacijom ili zvukom ne obaveštava o tome, pa se dešava da vidite nožice na kojima stojite tek nakon izgubljenog života. Tu su, zatim, nepostojanje skrola ulevo, mali ekran sa još manje boja, spore reagovanje lika na pokrete palice i još par manje ozbiljnih tehničkih nesavršenosti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Igre za Amigu igrali smo zahvaljujući M & S Softu



Turbo Trax

86

Preporuški Super Cars dobio je još jednog „naslednika". Posle All Terrain Racinga („Team 17") novi kandidat za najbolju igru u kategoriji akcionih auto-moto simulacija sa pogledom iz ptičje perspektive Turbo Trax dolazi iz „Arcane Entertainmenta".

Nedugo po ubacivanju diskete u drajv pojavio se kockasti glavni meni koji nudi opcije za početak igre, podešavanje parametara ili izlaz u DOS. Options meni sadrži opcije kojima se bira tip trke, zvučna podloga i vrši snimanje ili učitavanje liste najboljih. Sem klasične trke (arcade mode) moguće je provežbati nekoliko staza („practice") vozeći brzu solo trku (bez konkurenata na stazi) ili povezati dve Amige i igrati „preko žice" (link up opcija).

Biranjem opcije Start započinje izabrani tip trke. U slučaju klasičnog takmičenja, prvo treba opremiti svoj automobil raznim „sitnicama" (motor, gume, menjač i dr.) što za sobom povlači određeni



trošak novca. Novac je bitan utoliko što se možete takmičiti samo dok imate „neke pare" u džepu, a sve zarađujete krajnjim vođenjem trka.

Vozilo je moguće tri tipa „drumskih zveri" (bolid, terenac ili sportski) ali se oni ne mogu birati, već taj izbor vrši računar pre početka svake trke (što nije nikakav hendikep jer su sva tri tipa vozila potpuno istih karakteristika). Po slučajnom principu bira se i tip pozadine (trkalište, planina, pustinja, ledara) što doprinosi raznovrsnosti.

Staze su kružnog oblika, dosta kratke, a međusobno se razlikuju po broju, rasporedu i oštrini krivina, okolnim detaljima i ometajućim predmetima (leď, ulje, rupe i dr.). U trci učestvuje šest vozila istovremeno, pri čemu pet kontroliše kompjuter i uvek se kreću po istoj putanji. U toku vožnje treba sakupiti novčiće, turbo pogon (ubrzava vozilo do prvog izletanja sa staze) i alat za opravku oštećenja.

Grafika je šarena i izražita višebojna, melodije veoma zvučne i kvalitetne, prisutan je digitalizovani govor, skrol je gladak, a ne zaostaje ni animacija vozila (naročito lepo su urađeni izletanje sa staze i rotiranje nakon prelaska preko klizavih deonica).



Celokupan ekran (skoro potpuni overscan) namenjen je igri, dok se u uglovima nalaze podaci o vremenu, krugovima, trenutnoj poziciji, brzini i oštećenjima. Težini igre je jedini element na koji nije obraćena potrebna pažnja. Izuzetno tehnički deterano vozila protivnika, lako izletanje sa staze i sporo ubrzanje čine igru veoma teškom, naročito za manje iskusne igrače. Najbolji recept je naučiti stazu napamet, što nije naročit problem s obzirom na dužinu. Sa većim iskustvom i igranje će ići lakše.

G. J.

A1200 ✓		9	8
3		9	9

Alien Breed 3D

78

Serijal Alien Breed igara važi za jedno od najpopularnijih ostvarenja koje je deo Amiginе istorije isto koliko i Shadow Of The Beast ili TV Sports: Basketball. Svesni te činjenice, programeri „Teama 17" nekada najproduktivnijeg proizvođača igara za Amigu (danas su, na žalost, sve ređe viđeni u tim vodama) novi nastavak uspešne pucačine odenuli su u sve popularnije Doomolika ruho.

Iako je igra bitno začeta znatno pre vremena sličnih koje smo već imali prilike da odigramo, neprijatna atmosfera nakon debakla „Commodorea" rezultovala je stavljanjem ovog projekta u drugi plan. S obzirom da se igre ovog žanra razvijaju i unapređuju bukvalno iz meseca u mesec, ne mala pauza dopustila je da Alien Breed 3D ne bude toliko prijatno iznenađenje koliko smo se nadali (utisak bi, naravno, bio sasvim drugi čiji da smo igru videli pre samo par meseci).



Nekoliko stvari, ipak, čine Alien Breed 3D interesantnim programom, a među njima najviše činjenica da su svi likovi vanzemaljaca modelovani, a ne prosto nacrtani, što bi trebalo da doprinese realnijoj atmosferi i boljoj animaciji (ovo je naročito vidljivo kada su likovi na većoj udaljenosti).

Veličina ekrana nije na zavidnom nivou, niti se može menjati, što nikako ne možemo pohvaliti. Zato razne sitnice znatno poboljšavaju opšti utisak. Tu su, najpre, pet različitih oružja koja imaju sasvim različit efekat i preko deset različitih pokreta (otvaranje vrata, trčanje, čučanj, pogled unazad i sl.) koje treba definisati iz prebogatog glavnog menija. Omogućena je kontrola bilo mišem, tastaturom ili džojstikom, a može se prebacivati i u toku same igre jednostavnim pritiskom na M, K ili J tastere.

Grafika je nešto preciznija nego kod konkurentskih igara (čitaj: Gloom) i više je „zrnasta" nego kvadratasta. Nažalost, rotacija je i dalje



gruba i nedovoljno precizna, a ni celokupna brzina nije u kategoriji šampionskih. Teksture su lepo nacrtane i sa dosta boja, eksplozije naprosto fenomenalne, a prisutan je i efekat hodanja praćen zvukom koraka. Zvučna podloga je kvalitetna, a naročito ističemo stenjanje glavnog junaka dok mu neki od monstruma preuređuje telesnu konstituciju.

Moguća je i instalacija na hard disk, a treba je koristiti samo u krajnjoj nuždi jer zadaje silne glavobolje.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

A1200 ✓		7	8
2		8	8

Planeta Zemlja je izgleda neko mirno i sigurno mesto. Kad god u nekom kutku svemira izbije ratni sukob ili nešto slično, naslednik preostale ugrožene civilizacije (po pravilu se uvek radi o novorođenčetu) se hitno-hitno ekspeduje na plavu planetu na samom rubu galaksije. Takvi klinci obično odrastu ne znajući za svoje poreklo sve dok se posle dvadesetak godina u dvorišta njihovih kuća ne spusti svemirski brod sa porukom: *Sinko, došlo je vreme da promeniš adresu. Svi čekamo da postaneš nacionalni junak. Tvoji najmiliji.* Zašto je Zemlja toliko popularna kao kućica za skrivanje kojekakvih svemirskih prinčeva zaista nemamo pojma, ali je činjenica da fraza „Jevtino za sam odavde" u tom slučaju itekako ima svoju težinu.

The 80 Last Dynasty

Momak po imenu Mel je bio ubeđen da zna ko je, odakle je i šta želi u životu. Možete zamisliti koliko je bio iznenađen kada je shvatio da je letelica koja se jednog dana parkirala u njegovoj neposrednoj blizini došla upravo po njega. Zajedno sa svojim drugarom Dekom koji se tu sasvim „slučajno" našao, Mel se ukrcao u svemirski brod i tako nesvesno započeo veliku avanturu o kojoj je do tada mogao samo da sanja.



Napraviti potpuno originalnu igru u današnje vreme je vrlo težak, da ne kažemo nemoguć zadatak. Žanrovi su se toliko izdiferencirali i svaki u svom domenu obradili toliko tema da je zaista teško zamisliti napredak ovog vida zabave u bilo kom smeru, u tehničkom pogledu. Međutim, ima i onih koji razmišljaju drugačije. Programerima firme „Coktel Vision" (sada u sastavu „Sierre") je palo na pamet da u cilju dobijanja kakve-takve originalnosti pomešaju „babe i žabe". U jednu vreću su ubacili jedan kilogram akcionih svemirskih simulacija, dodali još kilogram avantura, sve to začinili kvalitetnom grafikom i muzikom, promućkali malo u kućište kompjutera, za pekli na dva CD-a i dobili *The Last Dynasty*.



Najpre treba reći da *Poslednja dinastija* spada u one malobrojne igre koje se ne mogu svrstati ni u jednu grupu klasičnih kompjuterskih igara. U pitanju je neobičan spoj između svemirske pucačke igre i standardne avanture koju igrate u prvom licu. Radnja je podeljena na tri celine, pri čemu vas prva i





treća stavljaju u ulogu pilota lovca „Arrow", a središnji deo igre predstavlja avantura koja se odigrava u neprijateljskoj bazi. Zbog svega toga smo igru uvrstili u arkadne avanture, mada bi bilo pravilnije nalepiti joj etiketu sa oznakom „pod razno".

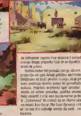


Osnovni preduslov koji mora biti ispunjen da biste uspeli da igrate ovu igru je vrlo dobar hardver. To se prvenstveno odnosi na grafičku karticu, jer *The Last Dynasty* radi u SVGA rezoluciji i to pod Windowsom. Može delovati čudno, ali je avanturistički deo igre zbog svoje prirode čak zahtevniji po pitanju brzine grafičke kartice od arkadnog dela. Naravno, kao i kod svake svemirske simulacije poželjan je džojstik, ali je i igranje uz korišćenje miša sasvim podnošljivo.

Nesreća svih programa ovog tipa koji su se do sada pojavili (ili će se pojaviti) na tržištu je da se automatski upoređuju sa *Wing Commanderom 3*. Ako se zadržimo na poređenju isključivo borbenih scena, onda se lepo može videti sva superiornost „Origino-vog" remek-dela. U grafičkom pogledu razlika između *Wing Commandera 3* i *The Last Dynasty* i nije toliko izražena koliko postaje značajna kada govorimo o kvalitetu radnje, odnosno o zadacima koje igrač treba da ispuni. Najkraće rečeno, misije u ovoj igri su jednolične i zamišljene krajnje nemaštovito.

Misije su većinom međusobno povezane scenama snimanim kamerom. Voleli bismo da možemo uputiti reči hvale ovim scenama, ali se čini da su upravo one najslabija tačka igre. Sinhronizacija slike i govora je prilično loša. Treba, doduše, uzeti u obzir da je „Coktel Vision" francuska firma i da su svi glumci bili Francuzi, ali je i pored toga nedopustiv takav raskorak između slike i tona.

Avanturistički deo igre je znatno kvalitetniji. Ljubitelji avantura se sigurno sa zadovoljstvom sećaju igre *Lost In Time* koja je u svoje vreme donela do tada neviđen način izvođenja (kontinualno kretanje kroz prostor u prvom licu). Na identičnom principu je zasnovan i *The Last Dynasty*. Zamislite, dakle, *Lost In Time* u visokoj rezoluciji i eto objašnjena zbog čega smo rekli da je avantura hardverski zahtevnija od arkadnog dela. Šetnja kroz neprijateljsku bazu izgleda prosto fantastično ali će se za to vreme procesor i grafička kartica prilično „oznojiti" da bi sve to moglo lepo da izgleda. Inače, cilj avanture je da se popnete na treći sprat baze i uništite ljubomorno čuvani energetski klon. Na tom nimalo lakom putu moraćete da nadmudrite brojne straže (ljude i robote),



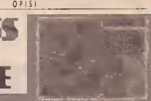
da izbegnete sigurnosne sisteme i savladate mnoge druge prepreke koje će se isprečiti nezvanim gostu.

Mobila ćemo biti pomalo strogi, ali ovo su pozajnija od igre delije prilično nedovršeno. Očigledno se htelo postići mnogo, ali je preterana ambicija dovela samo do prosečnih rezultata. Pojedini segmenti igre izrazito odskaču od celine (muzika, grafika avanture, Help sistem) i to je ono što moramo pohvaliti. „Coktelovci" bi trebalo da se okane eksperimenata kao što je *The Last Dynasty* i vrate se onome što najbolje umeju da rade - avanturama.

CD-ROM smo uzeli iz ordinacije „M & S Soft"



ACROSS THE RHINE



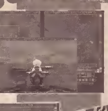




Bio jednom jedan kralj. Ali pošto on nema nikakve veze sa ovom igrom necemo ga više uznemiri u nastavku. Elem, pred Vama je jedno od najboljih ostvarenja iz žanra pseudostrateških igara. *Across The Rhine* predstavlja materijalni dokaz tvrdnje da igre na CD-u nisu obavezno bolje od igara dužine nekoliko megabajta. Iako je tehnički solidno urađena (što je i običaj kod igara za CD i nudi izuzetno visoke grafičke rezolucije, igra je vrlo nezanimljiva a komandovanje je dosta teško. Neophodna je izuzetno brza mašina da bi se sna-šla u obilju prozora pomoću kojih se izdaju naređenja i prate događaji.

69

Na početku birate kom cete se priključiti carstvu: oli ameri-čkim, ili nemačkim trupama. U zavisnosti od izbora, mlatite se protiv onih drugih u vreme Drugog svetskog rata. Kome god da se priključite, najverovatnije ćete ipak završiti u carstvu nebeskom. Kao što vidite ideja je stara barem 50 godina a do sada je preko 1000 puta prežvakana. Sem prozora nema nikakvih suštinskih poboljšanja (a diskutabilno je da li prozori uopšte predstavljaju poboljšanje u ovakvim slučajevima).



U jednom od prozora možete posmatrati aktivno borbeno vozilo i direktno komandovati. Ima više pogleda (iznutra, sa mitraljeskog mesta, iza tenka...) a cela situacija je animirana što uzrokuje usporenja reagovanje kod mašina čiji je takt manji od 66 MHz. Od stalnih prozora imate još prozor sa mapom i prozor sa strateškom mapom. Imate i poseban prozor za izbor jedinica i izdavanje komandi. Inače aktivna grafika je uglavnom crno-bela (?) dok postoje i kolor slike kao i crno-bele digitalizacije (za ispunjavanje megabajta na CD-u).

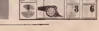
Pre mlaćenja (prazne slame) možete podešavati parametre koji se odnose na realnost (trošenje đubrane, nivo utreniranosti trupa, prognoza vremena po Borisu Koljičkom...). No iako je realnost inače veoma niska, ovi parametri neće mnogo oraznoti igru. Jedini simpatični detalj su lepo nacrtani predeli kroz koje se oklopna vozila kreću, ali pravim ljubiteljima strategija ovo neće značiti skoro ništa (iliše na Oglenac pa ćete videti lepše pejsaže).





Razni veterani (oni koji su izdržali dosadu tokom bitke) bivaju pravično nagrađeni činovima i raznoraznim odlikovanjima koja se mogu gledati otvaranjem vojničkog kofera. Tu se nalaze još i lično naoružanje, vojnički dnevnik, uniforma sa oznakama čina, slike golih žena, slika članova porodice itd. Ako ste otporni na dosadu i Windows okruženje možete odabrati opciju Campaign koja će vas uvesti u vetrove Drugog svetskog rata (no, bez All Mek Grou, što dodatno smanjuje čar igre).

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ



Davna, pradavna vremena (tačnije pre nekih 7-8 godina) svedoci dana je ugledala igra koja će označiti početak razvoja potpuno novog tipa kompjuterskih igara. Naravno, radi se o legendarnom *Dungeon Masteru*, začetniku onoga što danas zovemo FRP igrama. Grupa ambicioznih programera koja je sebe nazvala „FTL" („Faster Then Light") je napravila za ono vreme revolucionaran program izuzetnih grafičkih i zvučnih kvaliteta i visokog nivoa realnosti i kompleksnosti. Igrač je po prvi put mogao istovremeno da kontroliše više različitih likova, da se stara o njihovom opštem fizičkom i mentalnom stanju i da ih vodi u avanture koje su zahtevale kako akcioni, tako i strateški pristup. U to vreme su među kućnim kompjuterima vladale 16-bitne mašine, pa je *Dungeon Master* u prvobitnoj varijanti bio napravljen za Atari ST i Amigu 500.

75

Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep

Trebalo je, eto, da prođe toliko godina pa da *Dungeon Master* konačno dobije naslednika. *The Legend of Skullkeep* je delo istih ljudi koji su napravili i prvi deo, s tim što se za plasman i reklamu igre pobrinuo „Interplay". Nećemo vas mnogo zamarati pričom na kojoj se bazira igra jer je ona banalna kao i kod većine drugih FRP igara. Reći ćemo samo toliko da se nalazite u ulozi Torhama Zeda koji treba da povede grupu od ukupno četiri člana u borbu protiv Zia koji se ulogorio u drevnom zamku. Da biste uopšte ušli u zamak, morate prvo sastaviti ključ koji se sastoji od četiri dela. Na vašu žalost, vlasnici ovih delova su pripadnici klanova Četvrtih Lobanja (Four Clans of Skullkeep), pa ćete morati da se sukobite sa njima ukoliko želite da uđete u zamak.

Detaljan opis igre bi zahtevao daleko više mesta od onoga koje nam je na raspolaganju, pa smo se odlučili za varijantu da vam damo razloge „pro et contra" koji bi trebalo da vas opredele da li da igrate *Dungeon Master 2* ili ne. Krenućemo obrnutim redom i prvo reći ono što ne valja.

Kada budete startovali program, vrlo je verovatno da ćete biti prilično zbunjeni. Ne isključujemo mogućnost da se neko od čitalaca zapita u kojoj godini trenutno živimo. Sudeći po kvalitetu grafike ove igre odgovor je jasan: druga polovina osamdesetih. Na mene se pitanje kako su autori mogli sebi da dozvole takav luksuz da u 1995. godini naprave igru koja je tehnički tek malo napredovala u odnosu na svog prethodnika od pre osam godina. Prosto je neverovatno, ali je istinito: *Dungeon Master 2* je i grafički i zvučno daleko ispod današnjih kriterijuma kvaliteta i zaslužuje jedva prelaznu ocenu. Dovoljno je reći da već zastarela trilogija *Eye of the Beholder* izgleda bolje od ove igre, a razlika postaje još drastičnija ako pomenemo *Lands of Lore* ili neku noviju igru firme „SSI". Uz sve to, likovi su animirani prilično grubo, a kontinualno kretanje je ostalo mišljena linearna (nadam se da će biti ostvareno u trećem delu koji bi na osnovu dosadašnjeg iskustva trebalo da se pojavi negde 2003. godine).

Na sreću, *Dungeon Master 2* ipak nije toliko loša igra kao što biste iz prethodnih redova mogli zaključiti. Moramo priznati da igru krasi nekoliko zaista originalnih štoja koje u prvom redu doprinose njenoj neobično velikoj realnosti. Štaviše, možemo reći da je *Dungeon Master 2* do sada najrealniji FRP iz grupe onih koje igrate u prvom licu. Ovo ćemo ilustrovati na nekoliko primera.

Već na samom početku ćete biti prijatno iznenađeni činjenicom da se skoro sav inventar u prostorijama može pomerati u bilo kom od četiri osnovna pravca. Ovo je omogućilo da







stolovi, stolice, statue, kamene gromade itd. postanu „aktivni" element igre i da često budu značajni pri rešavanju određenih problema ili se u najprostijem slučaju iza njih mogu kriti razni korisni predmeti. Takođe ćete primetiti da nije svejedno u kom delu prostorije stojite ako se na njenim zidovima nalaze baklje, lampe ili nešto slično. Intenzitet osvetljenja ekrana će se menjati u zavisnosti od toga koliko ste blizu ili daleko od izvora svetlosti. Teško vam se može desiti da uprkos osvetljenju koje nosite sa sobom propustite neki značajan sitnicu koja se nalazi u nekom mračnom budžaku.





Posebno je zanimljivo ponašanje neprijateljski nastrojenih kreatura. Monstrumi u ovoj igri poseduju neku vrstu „veštačke inteligencije" koja im omogućava da budu znatno teži plen nego što je to uobičajeno. U većini FRP igara kada sretnete neprijatelja obično nastaju dve situacije:

a) ukoliko ste nadmoćniji ili bar približno iste snage kao i protivnik, nastaće borba u kojoj skoro sigurno pobeđujete;

b) ako ste naleteli na nekog ko je suviše jak, bekstvo je u većini slučajeva jedini izlaz.

U *Dungeon Masteru 2* je sve to znatno kompleksnije. Kao prvo, protivnici ne stoje ukopani u mestu čekajući da prime udarac, već veoma beže ispred vas. Kada uspete nekog protivnika da zakačite, on će potražiti zaštitu od pripadnika sopstvene vrste ili će pokušati da vas namami u zasedu. Može se dogoditi i da vam se neko pođe prikrade iza leđa, izvede diverziju sa nekoliko udaraca, a zatim pobegne. Ima i onih kojima nije cilj da vas ubiju, već da vas pokradu, otmiju i sl. Naročito su dosadni mali lopovi koji tumaraju šumom i viču „Mine! Mine! ". Ako vas oni „obrade" dok budete spavali, verovatno da u svom inventaru nećete imati skoro ništa kada se probudite.

Ono što *Dungeon Master 2* napokon razlikuje od sličnih igara je način bacanja magija. Kao i u prvom delu, magije se aktiviraju uz pomoć određene kombinacije runa, pri čemu su rune raspoređene po nivoima, a svako njihovo korišćenje odnosi srazmeran broj magijskih poena (Mana). Interesantno je da magije mogu bacati svi likovi nezavisno od toga da li je to njihova specijalnost. Naravno, u baratanju magijama najspremniji su Priest (sveštenik) i Wizard (čarobnjak). Pored ova dva „zanimanja" u grupi možete imati Fightera (ratnik specijalizovan za borbu sa oružjem) i Ninju (ratnik koji je stručnjak za borbu prsa u prsa).

Teško je reći kome je namenjen *Dungeon Master 2*. Njime će pre svega biti zadovoljni oni igrači koji ovakve igre igraju po sistemu „daj šta daš", jer pre šio u poslednjih nekoliko meseci nismo sreli ni jedan FRP vredan pažnje. Ako pak spadate u onu (veću) grupu ljudi kojima je pored priče i realnosti značajna i audio-vizuelna strana programa, savetujemo vam da još malo pričekate. Uskoro bi konačno trebalo da se pojave dva FRP-a u kojima čekamo lutnaste duže već više od godinu dana: *Stonekeep* („Interplay") i *Virgin*-ov *Lands of Lore 2*.

Slobodan MAĆEDONIĆ



Command & Conquer





Posle mnogo godina provedenih u miru koji nemu alterna tivu. Ujedinjene nacije su se opustile. Pod firmom humanitarne organizacije ojačala je satanistička sekta Brotherhood of Nod. Čim je otkriveno novo sredstvo za oddanjanje impotencije pod nazivom Tiberium, članovi pomenute sekte su odlučili da se po svaku cenu toga domognu ne bi li uvećali svoje članstvo. Međutim, odeljenje UN za kontrolu rađanja je odlučilo da vojno intervenise kako bi sprečilo „humanitarnu katastrofu". Tu knezovi nisu radi kavzi plt' sa radi Turci izjelice pa su vas poslali da rešite problem isključivo diplomatskim sredstvima (uglavnom bombama i bajonetima) u okviru plana Ujedinjenih nacija za smanjenje prirodnog priraštaja pod nazivom Global Defence Initiative. Naravno u foteesn mira, možete odabrati i da vodite pomenuto bratstvo (i jedinstvo).

Grafika i zvuk su izvanredni. Pored ogromnog broja animacija, CD igra *Command & Conquer* odlikuje se i interesantnom radnjom i napetom atmosferom. Zvuk je potpuno digitalizovan (čujete urlika nje iskasapljenih vojnika, krckanje kostiju pod gusenicama tenkova) i muzika će vas podsetiti na film „Osmi putnik" i mnestralno zvuči na Sound Blasteru. Takođe je rezolucija ekrana na kome se radnja odvija niska, obilje detalja i boja ostavljaju veoma prijatan utisak. Samo uvođenje umnogome podseća na *Dune 2* što ne čudi s obzirom da su obe igre izdate od strane „Westwooda" i „Virgina". Komandovanje je toliko jednostavno da nije ni „user friendly" već „moron friendly". Vreme koje će vam biti potrebno da ga provalite (izraženo u sekundama) možete dobiti po formuli t=1/Osqrt(IQ) gde je IQ koeficijent inteligencije.

Ciljevi se razlikuju od misije do misije: negde je potrebno pobiti samo neprijateljske vojnike i uništiti vojne objekte, a ima i sadrvijih varijanti: pobiti protivničke civile spaliti im sela. Pomenuti Tiberium se bez šale koristi slično kao Spice u *Dune 2*, dakle kao sredstvo za uvećanje obrtnog kapitala. Naime, tokom igre ćete graditi fabrike, elektrane, radare i ostale infrastrukturne objekte a to košta. Pazite da vam ne nestane para da ne bi bilo „U januaru ste rekli lova u aprilu, od tog obećanja prošlo je godinu dana."



Radnja se odvija u realnom vremenu, tako da je igra neka ruku mešavina arkade i strategije, recimo nešto između *Cannon Fodder*-a i *Dune 2*. Morate imati dobre reflekse i klikere da biste je uspešno završili. Komandujete vojnicima, vozilima, avionima i brojnim drugim efektivama. Na vaše komande, podređeni će odgovarati sa „Yes sir!", „Yes go! 10" i sl. a zatim će zavapiti kada popiju metak. Pošto replike izgovaraju po sistemu slučajnog izbora, dolazi do komičnih situacija da recimo poslednji vojnik kojeg suicidalno šaljete u napad na tenk, odgovori „Not a problem!" (verovatno su autori igre bili inspirisani rešavanjima naše revolucije „Neretvama" i „Sutjeskama" i uspešnim bacanjem zapaljenog ćebeta na tenk).

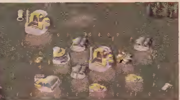
U zavisnosti od scenarija koji izaberete osvajaćete Afriku ili Evropu. Zanimljivo kod Evrope je mapa na kojoj možete primetiti rezultate Holbrukove misije: „Ultravala" Makedonija, „Skresana" Srbija (bez Kosova, ali sa Vukovarom), celovite „tisućljetne" granice Hrvatske, Slovenije i Bosne, te ogromna Albanija i sl. Prva misija vas vodi u Estoniju, odakle napredujete polako nadole prema našim prostorima. Da li to znači da se najteže misije odvijaju u Bosni, prepustićemo vam da sami otkrijete.

Za uspešnu aktivaciju igre će vam biti potrebna najmanje 486 mašina sa 4MB RAM-a, VGA karticom i mišem. Da biste uspele čuli bilo kakav zvuk, morate imati neku od zvučnih kartica (dakle, speaker se ne važi).

Kada sa uspehom završite igru u pravila i istina (kao i uvek) pobede, ostaje još da se konstatuje da će ljudi početi srećno da žive u malom selu koje se nalazi na kraju zelene šume.

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ





Pinball Illusions

82

Istorijus simulacija flipera na kompjuterima se može podeliti na period pre i posle pojave *Pinball Dreamsa*. Pomenuti program dele grupe Šveđana pod imenom „Digital Illusions" u vreme kada se pojavio u verziji za Amigu 500 donео je u svakom pogledu revolucionarni napredak, mada se nekim igračima nije svideo zbog nepopularne osobine malog skrolovanja ekrana. Godinu dana kasnije usledio je nastavak *Pinball Fantasies*, a sa porastom popularnosti PC-a oba programa su napravljena i u verziji za ovaj kompjuter. Skandinavci su čekali više od dve godine a onda sa objavili treću igru iz svoje serije, *Pinball Illusions*. Na razočarenje mnogih ljubitelja flipera, ova simulacija se pojavila samo u verziji za A1200 i mala je tri, umesto do sada standardne četiri table. Sada konačno *Pinball Illusions* mogu igrati i vlasnici PC kompjutera.



Osnovna razlika između dve verzije je u tome što PC varijanta sadrži četiri table. Po svemu ostalom (grafika, zvuk, način igranja itd.) *Pinball Illusions* spada u standardne igre ovog tipa.

Law'n Justice U Future Cityju vlada kriminal i nasilje. Pokušajte da sve glavne kriminalce stavite iza rešetaka. Da bi ostvarili ovaj cilj morate biti vešti u gađanju brojnih rampi od kojih se sastoji ovaj fliper.

Babewatch Plaža je mesto gde svaki pravi muškarac ima priliku da pokaže devojci šta zna i ume. Dajte sve od sebe i pokušaj se svojim veštinama da impresionirate ženski auditorijum. Pravi fliper za osvajače ženskog srca.

Extreme Sports - Volite li uzbuđenja koja donose sportovi na samoj granici ljudskih mogućnosti? Ovaj fliper će vam omogućiti da se oprobate u paraglajdingu, penjanju uz strme litice, skokovima u ambis itd. Pazite, svaka greška se skupo plaća.





The Vikings Istražite nove kontinente kao što su to nekad radili hrabri Vikinzi. U pitanju je fliper koga nema u AGA verziji. Tabla se po svojoj strukturi ne izdvaja od ostalih, ali je zato prateća muzika prilično originalna. Iskorišćeni su ljudski glasovi i to zaista zvuči interesantno, ali pošto je melodija relativno kratka, posle dužeg igranja počinje da se ponavlja i time može da iritira igrača.



Značajne novine u simulacijama flipera mogu se očekivati tek pojavom već najavljenih 3D flipera (kako će to izgledati još uvek ne znamo). Ono što se mnogim igračima nikako neće svideti je to što ovaj program na hard disku zauzme fantastičnih 50 MB (!). Što je mnogo, mnogo je.

Slobodan MACEDONIĆ



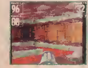
Igra postoji i u verziji za A1200

Fears

87

Nova igra francuskog „Bomb Softwarea" nastala je na interesantan način. Fredrik Heinz (Hajnc), jedno od značajnijih imena Amigine demo scene, došao je na ideju da napravi rutinu za svoj novi demo, zatim od toga da od rutine napravi igru ala *Wolfenstein*, a kada su ga angažovali momci iz firme „M.A.N.Y.K." iz svega se rodila se još jedna *Doomašina*.

U bogatom glavnom meniju pažnju privlače opcije za uživanje igre (konačno je moguće snimiti poziciju nakon svakog nivoa), igranje dva igrača preko modema (nismo probali, ali deluje krajnje jednostavno) i pravljenje sopstvenih nivoa. Poslednja opcija je prvi put upotrebljena u ovakvim igrama na Amigi i otvorila bezkrajne mogućnosti u definisanju tekstura, čudovišta i dr. *Options* meni je takođe načičkan raznim opcijama od kojih izdvajamo one za *ditheringe* (kada je aktivirana omogućava preciznije boje, ali ju u neznatnoj usporava animaciju), podešavanje veličine ekrana i nivoa težine. Moguće je igrati kao ljudsko biće ili alien (suštinske razlike ne postoje).



Pri najvećoj veličini ekrana animacija je nešto sporija, ali je zato opšti utisak bolji. Ljubitelji brže akcije mogu se opredeliti za srednje velik ili srednje mali ekran, koji će zasigurno zadovoljiti brzinske apetite. Osnovni podaci o životima, energiji, raspoloživom oružju (menja se tasterima od 1 pa naviše) i municiji (za svako oružje ponaosob) upisani su u uglovima ekrana i ponekad mogu da odvuku pažnju sa akcije (bar dok se ne naviknete).

Fears zaista u velikoj meri podseća na originalni *Doom*. Postoje rupe u podu ispunjene lavom, mostovi sa kojih se možete skrivati, stepenice koje vode u izane kule (po pravilu bogato opskrbljene neprijateljima), razni prekidači za pokretanje liftova i drugih skrivenih mehanizama (aktiviraju se sa "Space"), sve u svemu jedan dosta ubedljiv utisak igranja u 3D prostoru. Oružje je konačno vidljivo i nacrtano je u donjem delu ekrana, a pri pucanju je animirano.



U igri postoji oko 15 različitih upeva in lasturna i nešto preko 30 nivoa (dovoljno za puna ruke posla). Na kraju svakog nivoa čeka vas i časkanje sa Glavnjom. Od predmeta za skupljanje tu su kutiji ce prve pomoći, municija, kovčezi sa Magom, doda tni život i dr. Grafika je, s obzirom na Amigine mogućnosti, veoma precizna i tek na momente „kraza va", a zvuk je sasvim na visini zadatka.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



THE NEED FOR SPEEEEED

Iz softverske kuće „Electronic Arts" dolazi uojnavnje remek-delo *The Need For Speed*. Njihov proizvod na polju auto-moto simulacija po potpuno obara sve rekorde po pitanju realnosti atmosfere, grafike i zvuka u ovom žanru. Automobili koje imate prilike da vozite su sve sami drumski divovi- Porsche Carrera 911, Chevrolet Corvette ZR 1, Dodge Viper RT/10, Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Toyota Supra Turbo, Acura NSX i Mazda RX-7.

Nakon startovanja igre ulazite u Control Central. Klikom na fotografiju automobila dobijate njegove karakteristike, istoriju, video i servis. Postoji nekoliko staza po kojima ćete voziti: Coastal Road, Alpine, Rusty Springs, Autumn Valley, Vertigo Ridge i City Road. Svaka od njih se sastoji iz nekoliko etapa, možete izabrati bilo koju. Plan svake staze lepo je iscrtan i lako razumljiv.





U igri postoje tri vrste pogleda, jedan iz kabine i dva van nje. Razlika između poslednja dva je u udaljenosti kamere koja je postavljena iza/iznad kola. Pri vrhu ekrana su podaci o zaostatku ili prednosti u kilometrima ili vremenski, broj kruga i pozicija. Upravljanje je lako, ne mora menjati brzina, a poseban taster ima ulogu dikvera. Ako se njime ili kočnicom poslužite u velikoj brzini zajedno sa skretanjem ulevo/udesno napravićete vizuelno i audio odlično urađenu „pančarku" od koje ostaju tragovi guma na asfaltu. Tu su još tasteri za ubrzanje i ručna kočnica.

Ukoliko se u većoj brzini sudarite sa kolima, stenom, zidom ili nečim sličnim, prevrnućete se nekoliko puta i obrnuti oko svoje ose. Sve je urađeno „kao na filmu", ali srećom nećete izgubiti život. U toku putovanja koje može dostignuti preko 200 km/h za vrlo kratko vreme vozite bez skretanja u obližnje livade, ambise, ograde i pomoće sretaćete šarolike automobile tipa Ford, Chevrolet, Chrysler i druga tipična američka vozila, pa čak i ona sa prikolicom za spavanje. Ako čujete policijsku sirenu ili vidite njihova kola u retrovizoru, dodajte gas jer će vam naplatiti kaznu zbog prebrze vožnje.

The Need For Speed nikog ne ostavlja ravnodušnim. Naravno, za ovakvu igru se mora platiti i određena cena (kvalitet naušteb konfiguracije): ova igra zahteva minimum 486 sa 8 Mb RAM-a, što u prevodu znači da za pravi doživljaj treba Pentium sa 16 MB.

Miloš KRSTAJIĆ

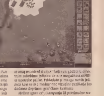
CD-ROM uzeli smo iz cedeteke „Espro"



STEEL PANTHERS

Druge priželjkivani nastavak *Panzer Generala* napravljen je skigan. Zapravo ne radi se o zvaničnom nastavku, ali je tema igre ista - II svetski rat. Isti je i programerski tim „SSI" što je dovoljna garancija kvaliteta. Ako se odlučite da igru sa CD-a prebacite na hard disk, zbog dobitka u brzini, budite spremni da odvojite gotovo 30 MB slobodnog prostora.

Šta „jede" toliko prostora? Grafika u *Steel Panthers* značajno je unapređena u odnosu na prethodnu. Detalji su ista knuta u potpunosti, boje su lepše upotrebljene i raspoređene, ne najbolje prikaz je mnogo dopadljivi. Nekome se možda neće dopasti promena na perspektiva, odnosno pogled na bojno polje, stvar ukusa. Sem izgleda, unapređena je i realnost prikazanih terena. Uočljive su razlike između planinskih predela pokrivenih šumom, dolina sa rekama i „golih" kamenjara.





Koncept ekrana ostao je uopštenu isti kao kod *Panzer Generala*. Veći deo zauzima igračko polje. Sa desne strane smeštene su ikone za upravljanje kojih ima mnogo više. Uvedena je mogućnost komandovanja manjim jedinicama, napr. tenkovskim vodom. Kod upotrebe artiljerije može se unapred odrediti cilj koje će gađati. U direktnim sukobima jedinica data je mogućnost različite upotrebe paljbe. Pridodato je mnogo novih jedinica koje se sve međusobno vizuelno razlikuju, što dodatno doprinosi grafičkom kvalitetu.

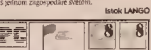
Možete igrati celu kampanju ili pojedinačne scenarije Drugog svetskog rata, ima ih zaista puno. Ratuje se od Evrope do Japana, a tim da možete gene-

ralno odabrati Evropu ili Pacifik kao poprište sukoba. Pored mogućnosti da budete nemački ili saveznički general, možete da birate i čin (komandir, komesar) jugoslovenskih, grčkih ili nekih drugih partizana. To treba probati. Simpatičan je pokušaj programera da budu autentični. U odabiru imena jugoslovenskih vojskovođa na pameti im je bilo „bratstvo i jedinstvo". Tako ćete naići na imena kao što su Karađevo, Mileta, Izetbegović (?!)

One koji vole oružje oduševiće priložena enciklopedija naoružanja II svetskog rata koja sadrži fotografije i sve karakteristike. U zavisnosti od toga koju armiju vodite, kompjuter će vam ponuditi samo one jedinice i oružja koja su bila na raspolaganju toj vojsci. Partizani će po toj logici imati poneki zarobljeni tenk i gomilu ručnog naoružanja. Sve koji vole pravi izazov igre sa drugim čovekom obradovaće mogućnost modemskog ratovanja.

Ne treba na silu biti originalan. *Steel Panthers* je igra koja koristi sve dobro iz *Panzer Generala*, ali u novom unapređenom pakovanju sa puno detalja i mogućnosti. Pred igračima je nimalo lak zadatak da još jednom zagospodare svetom.

Istok LANGO



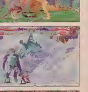
Primal Rage



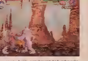
Reč „tabačina" nas obično asocira na igre u kojoj se bore ljudi nestvarnih, osječivalnih imena, zakrvavljenih očiju i napetih žila, ili gigantski roboti koji se u raznoraznim futurističkim arenama mlate do iznemoglosti, tj. raspadanja. Dokaz da ne mora sve da bude baš tako dolazi iz firme „Time Warner Interactive", a delo je programerskog tima „Teeny Weeny Games" koji pamtimo po odličnoj avanturi *Discworld*.

Radnja igre je smeštena u daleku (bar se nadamo) budućnost, u godine posle katastrofalnog sudara Zemlje sa nekom planetom. Ljudska rasa gotovo potpuno iščezava, a na površinu izlaze neke nove životinjske vrste, mutirani potomci nekadašnjih dinosaurusa i majmuna, daleko inteligentniji i veći, ali i krvoločniji od svojih predaka. Naravno, već pogađate ko su akteri ove izvanredne igre. Ima ih ukupno sedam i to su redom: Sauron, Talon, Vertigo, Blizzard, Chaos, Armadon i Diablo. Celokupna Nova Zemlja je podeljena na sedam delova koje kontrolišu ovi likovi, tako da, kad pobedite nekog od njih, automatski postajete gospodar njegove teritorije. Zadatak je, naravno, mlatiti sve, tj. osvojiti Novu Zemlju.

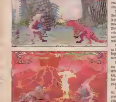
U verziji za kompjutere sa 4 MB RAM-a ekran je 640 x 480 što se u toku igre i ne primećuje. Sama borba je izvanredno urađena, tako da u trenucima podseća na scene iz Spilbergovog „Parka iz doba Jure". Pokreti i udarci likova su animirani krajnje precizno i pažljivo, što je u eri CD digitalizovanih igara zaista pohvalno. Ambijenti u kojima se klanje odvija zavise od vašeg protivnika i najčešće odgovaraju njegovom imenu, tako da će vas napr. mer Diablo (Đavo), vladar zemlje Inferno (Pakao), „ugostiti" u okruženju vrelih vulkana koji su se nekada davno smatrali za vezu između pakla i spoljnog sveta.



U gornjem delu ekrana se nalazi preostalo vreme i najneophodniji podaci o borcima. Pored fizičke energije, koja je predstavljena u vidu srca i jedne arterije, tu je i njihovo psihičko stanje (a vi du mozga). Nešto slično smo imali prilike da vidimo u igri *One Must Fall 2097*. Psihičko stanje se vremenom obnavlja, a skoro svi likovi imaju specijalne udarce kojima mogu isprazniti ovu skalu. Pri tome ovi udarci potpuno onemogućuju protivnika koji će, u periodu od nekoliko sekundi, biti ostavljen na milost i nemilost drugog čudovišta.



Svaki lik ima svoj fan klub ljudi koji iz pozadine bodre svoje gospodare, a kada se neko od navijača nađe u ravni sa vama, možete ga pojesti kombinacijom određenih tastera. Krvi ima na sve strane i po tome se može porediti sa *Mortal Kombatom*.



Meni pored standardnih opcija obuhvata i tri koje su odmah privukle našu pažnju. To su 2 Player Handicap Configuration, Tug of War i Endurance.

Prvom možete povećati/smanjiti udarnu moć nekog od igrača (kada igrate udvoje), što doprinosi zanimljivosti. Dakle, ako hoćete da poližite saigrača, tako što ćete mu dati prednost u snazi a potom ga pobedite, ovo je prava opcija za vas.

U opciji Tug of War vreme nije određeno, a udarcima koje ste naneli protivniku prvo nadoknađujete svoju istrošenu energiju, a tek onda smanjujete njegovu.

Endurance je takođe opcija za dva igrača, pri čemu svaki od njih prvo izabere po četiri borca (mogu biti isti). Kada jedna naka za premlati drugu, uskače drugi adut gubitnika i tako dok sva četiri borca jednog od protivnika ne okuse prašinu. U ovoj opciji vreme takođe nije određeno, a podudarnost smo uočili sa delom igre *Mortal Kombat* gde se u vrhu lestvice protivnika borite protiv dva lika.

Ilir GAŠI
Miloš KRSTAJIĆ



PC Gamegun

Do ya feel lucky?

Jedna od retkih firmi koje se sem stvaranja igara bave i proizvodnjom hardverskih dodataka za igranje jeste „American Laser Games". Veliku pažnju privukao je njihov novi proizvod namenjen ljubiteljima pucačkih igara, poznat pod nazivom *PC Gamegun*, koji vam može pružiti to zadovoljstvo da doslovno upucate svoj kompjuter!

Rešenje koje nudi „American Laser Games" dolazi u obliku žutog plastičnog Magnuma 44 u punoj veličini. Na instalacionom CD-u uz proizvod nalazi se kompletna igra *Crime Patrol* i upgrade softver za stare igre „ALG"-a *Mad Dog McCree 1 i 2*, *Drug Wars*, *Who shot Johnny Rock?* i *Space Pirates*, koje se na taj način mogu igrati pomoću *PC Gameguna*. Za korisnike Windowsa 95 „American Laser Games" je predvideo kompletno korak po korak uputstvo za pokretanje igara koje odbijaju da rade pod Windowsom 95, zatim objašnjenje za pravljenje boot diska i sigurnosnih kopija važnih fajlova.

Hardverski deo instalacije podrazumeva povezivanje pištolja na paralelni i game-port, dok se softverska instalacija obavlja iz DOS-a, pomoću kratkog programa. Kalibracija (podešavanje) *PC Gameguna* obavlja se prilikom instalacije, mada se može i naknadno ponoviti. To je važno jer ako promenite položaj iz koga gađate ili okrenete monitor promeniće se ugao pod kojim pištolj „vidi" mete, što se odražava na preciznost. *PC Gamegun* podržava i simultanu igru dva igrača ali su vam tada, naravno, potrebna dva *PC Gameguna*, dva serijska i dva game-porta.

PC Gamegun smo isprobali na delu u igri *Crime Patrol*, gde se lepo pokazao sve dok mete nisu postale suviše sitne, jer mu preciznost, izgleda, nije jača strana. Delimično rešenje sastoji se u smanjivanju osvetljenja u prostoriji. Ipak, igrač ima daleko bolji osećaj realnosti sa *PC Gamegunom* nego sa mišem. Čak je „punjenje" realno- pištolj se puni kada se opali bilo gde van ekrana, što doduše oduzima vreme i remeti dijanje. Kada se jednom uhvati ritam, stekne osećaj za prostor, ugao nišanjenja i izoštre refleksi, igra postaje izvor zabave, ali se u tom slučaju onih 12 misija koje nosi igra *Crime Patrol* čine premalim zalogajem.

Zainteresovani čitaoci mogu se obratiti za bliže informacije ili nabaviti *PC Gamegun* direktno proizvođaču na adresu **American Laser Games Inc., 4801 Lincoln Rd. NE Albuquerque, NM 87109 USA.** Plaćanje može biti izvestan problem zbog „naše situacije", ali male plastične VISA ili Mastercard kartice mogu značajno olakšati taj problem.

Nikola STOJANOVIĆ

Hardver smo dobili od proizvođača „American Laser Games"

Snimio Slobodan POTIĆ



PC TrackStick

Kugla na dršci, il' tako nekako

Najpoznatija svetska firma za izradu džojstika „QJ" (nekada „Quick Joy", a sada „Quality Joystick") obradovala nas je svojim najnovijim proizvodom. U pitanju je uređaj dvostruke namene koji je u sebi objedinio džojstik i trekbol (track ball).

TrackStick ima dva kabla kojima se priključuje na Game Port i standardni konektor za priključivanje miša. Može raditi u tri moda: kao džojstik i trekbol istovremeno ili kao jedan od ta dva uređaja. U zajedničkom rezimu džojstik se ponaša normalno, dok trekbol može koristiti samo „levo dugme miša". U trekbol modu dugme za pucanje kažiprstom na džojstiku predstavlja levo dugme miša, levo dugme za pucanje palcem služi kao srednje dugme miša, dok desno dugme za pucanje palcem služi kao desno dugme miša. Kao i kod svakog miša ili trekbola, na poleđini se nalazi prekidač za PC ili MS režim rada, a softver za rad trekbola dobijamo na disketi.

Džojstik je solidnog dizajna i konstrukcije. Ima standardne osobine kao što su više dugmadi za paljbu, prekidač za automatsku paljbu i gumene prčvršćivače za podlogu. Od „dodatne opreme" (koju viđamo samo kod boljih modela „QJ-a") nalazimo *Mega Zoom* softver za kalibraciju džojstika i dva dodatna Mega Zoom kalibratora na pozadini džojstika (sve već viđeno kod modela *SV 207 Commander Mega Zoom*).

TrackStick je uspešno objedinjenje džojstika i trekbola. Idealan je za ljude kojima kompjuter prvenstveno služi za igranje, a na njih je kao potencijalne kupce proizvođač najviše i računao.

Goran KRSMANOVIĆ

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Posle podužeg zatišja tokom leta, bukvalno smo pretrpani novim igrama. Proizvođači se trude da za Božićne i novogodišnje praznike, kada se po pravilu troši (i zarađuje) najviše novca, obezbede što više odličnih igara i time opstanu u svetu zabavnog softvera



TFX EF2000 („DID"/"Ocean") predstavlja nastavak odlične i kod nas svojevremeno veoma popularne simulacije borbenih aviona, ovoga puta u rezoluciji 640 x 480 (oko pet puta više tačaka nego standardna VGA rezolucija od 320 x 200) i sa novim modelom Euro Fighter 2000. Igra je pravljena samo za vlasnike monstruma tipa Pentium na 120-133 MHz (ovo skoro da i nije šala).





Stonekeep je rezultat desetogodišnje ideje predsednika softverske firme „Interplay" o „pravoj" FRP igri. Nakon pune dve godine izrade i doterivanja (usled mogućnosti pojave CD izdanja) pred nama će se naći priča čijih je pola aktera snimljeno kamerom i digitalizovano, a pola renderovano pomoću Silicon Graphics radnih stanica. „Interplay" nam sprema i kiberneti̇čku futurističku avanturu ***Netrunner*** koja podseća na *Bloodnet* i *Hell* i govori o vremenu kada je jedino oružje inteligencija, kako veštačka tako i vaša.

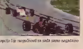
SU-27 Flanker treba da bude pandan letos najavljenoj igri *Top Gun* („MicroProse") za koju se još tada pretpostavljalo da će počistiti konkurente. Međutim, momci iz firme „Mindscape" ne misle tako i spremili su nam odličnu simulaciju jednog od najpopularnijih ruskih borbenih aviona SU 27. Oni koji su imali prilike da vide demoe tvrde



Formula One Grand Prix spada u remek-dela firme „MicroProse" nakon koje se, a evo prošlo je već četiri godine, niko nije usudio da pravi ozbiljnu simulaciju Formule 1 („Papyrus" se izuzetno i neočekivano uspešno pozabavio *Indy Car Racingom* i *NASCAR Racingom*). Sada je „MicroProse" napravio het trik. Pred nama će se uskoro naći nastavak simulacije vožnje trka pod očekivanim nazivom ***Formula One Grand Prix 2***, ali i još jedna sasvim nova igra menadžerskog tipa po imenu *Grand Prix Manager*. Ukoliko mislite da su poslovi Bernija Eklestona, Frenka Vilijamsa, Flavija Briatorea i ostalih jednostavni, varate se. Pare koje se vrte u najvećem cirkusu na svetu su ogromne. Zamislite sebe u tim vodama. Treće ostvarenje je simulacija popularnih kartinga ***Virtual Karts***, koja treba da istisne sličnu solidnu igru *Super Karts* („Virgin"). Tehnologija razrađena u izradi ***F1GP 2*** uspešno je primenjena i na kartinge.



Ni odgovorni u firmu „Papyrus" nisu sedeli skrštenih ruku. ***Indy Car Racing 2*** će uskoro ugledati svetlost dana u novom SVGA ruhu i sa daleko inteligentnijim i boljim protivnicima koje ćete teško pobeđivati. Takođe će postojati i Multi Player opcija čije mogućnosti za sada samo nagađamo.





Kada smo već kod simulacija vožnje red je da pomenemo i firmu „Gremlin" i njihovu najnoviju igru *Fatal Racing*. U pitanju je vožnja bliska onoj u *Demolish em Derby* („Psygnosis"), dakle krajnje surova trka puna sudara i izletanja sa staze. „Gremlin" obećava i prepreke na putu, skakaonice i krajnju surovost suparničkih vozača.



Iz softverske firme „Sir Tech" najavljuju ***Druid, Daemons Of The Mind***, grafički (SVGA) i animaciono izuzetno urađenu avanturu u stilu *Little Big Adventure*. Naći ćete se u ulozi junaka opremljenog oštrim mačem i velikim sacem čiji je zadatak da pronađe izgubljenog Druida, jednog od četvorice koji vladaju ostrvom



Police Quest SWAT je najnovije ostvarenje firme „Sierra". Nakon tehnički odlično urađenog (uglavnom digitalizovanog) četvrtog nastavka bićete stavljeni u ulogu pripadnika čuvenog losanđeleskog antiterorističkog D odreda (D Platoon). Sledeće što nam „Sierra" sprema je nastavak igre *Gabriel Knight* pod nazivom *The Beast Within*. Klinac koji je u prvom delu rešio vudu proklestvo sa svojom partnerkom Grace Nakamura treba da reši seriju groznih ubistava. Sve će se nalaziti na (samo) pet CD-ova. Iako su svi očekivali novi nastavak *King's Questa* pred nama će se naći divna stripska avantura prepuna fantazija pod nazivom *Torin's Passage*. Zla čarobnica je začarala roditelje glavnog junaka i on





morala ga na veliku avanturu radi njihovog izbavljenja. Igru punu humora radio je autor slavne serije o Larryju.





Bethesda je malo poznata čikaška firma koja ipak iza sebe ima naslove za koje ste sigurno čuli: *Terminator 2029*, *Terminator Rampage*, *Deha V : The Elder Scrolls Arena*. Najnovija igra u kojoj je upotrebljena novorazvijena tehnika 3D prikaza zove se *Daggerfall* i predstavlja drugi nastavak serijala *The Elder Scrolls*. Druga najavljena igra je *The 10th Planet* (nema nikakve veze sa *Sedmim gostom* i *Jedanaestim satom*) i treba da predstavlja konkurenta *X-Wingu* i *TIE Fighteru*. Radnja je vezana za novootkrivenu desetu planetu u Sunčevom sistemu.

Za kraj smo ostavili pravu poslasticu firme „Id Software". U prošlom broju smo najavili *Strife*, novu *Doomačinu*, a sada predstavljamo *Quake*, još jedno izdanje o kojem sem slika nemamo gotovo nikakve informacije. Saznali smo da je *Quake* tehnički potpuno nova igra i da bi od *Dooma* trebala da bude bolja bar koliko je *Doom* bolji od *Wolfenstein 3D*. Šta više poželeti?

Zašto nema Amige

Sticajem okolnosti nismo došli do informacija o novim igrama za Amigu. Zato je u ovom broju izostao deo rubrike „Biće, biće - Amiga". Izvinjavamo se Amigistima i obećavamo da ćemo se potruditi da za sledeći broj obezbedimo željene vesti.

GAME BOY

na poklon (12)

GAME BOY nije bez razloga verovatno najpopularniji džepni kompjuter za igranje. Da bismo vam malo približili ovu spravicu, testirali smo vam ovoga meseca nekoliko igara.

Kao i do sada, a ovom i u svakom dolazećem broju, firma "BIGSOFT" će poklanjati odsjeku SVETA KOMPJUTERA po jedan GAME BOY. Zato, pažljivo pročitajte ovaj tekst.

HOME ALONE 2

Posle velikog uspeha filma "Home Alone" ubrzo je snimljen i nastavak ovoga filma, a odmah zatim i kompjuterska igra. Elem, dečak Kevin McCallister (glavni junak filma) je putujući sa svojom porodicom na božićne praznike, igrom slučaja vas u pogrešan kraj i završio se potpuno sam u Njujorku. Nepoznajući nikoga u tom gradu on je odsedao u hotel "Plaza" pri tom koristivši kreditnu karticu svoga oca. Pošto je njegov otac kazao da mu je ukradena neka ukradena pozvali je kraću policiji. Nastojnik hotela je posle provere kartice ustanovio da je ukradena i jasno da je lopov Kevin. I tu počinje igra.

Vi se nalazite u hotelu i svi počev od nastojnika do činovnika pokušavaju da vas uhvate. Krećete se kroz hotel i izbegavate sve koji vam dolaze u susret. Ukoliko zavirite do hotelskog enterijera (nalazi se uredan, kauč, sobe...) primaći ćete neka oružja, kao što su puška koje ispaljuje tastor agrica i dr. Krećete se uz pomoć kursorskih tastera, a skačete na taster A. Ukoliko naiđete na neku neobičnu prepreku, kao što je na pr. nastojnik sa usisivačem koja doleće (!?), eliminisaćete je tako što će te pritisnuti taster pr. dejstvo i odmah kamo se dole. Na taj način će Kevin tasterom bacati [illegible] dođu gore! I tako prođe ovo i slične prepreke. Naravno lukavim hotel kao što je "Plaza" kuvara se božićnoj kuhinji. Kada naiđete na neku od njih otvarate udite kursorskim tasterom na gore. U njoj naiđete ćeš neke važne stvari koje će vam služiti za oružje. Ukoliko se susretnete sa nekim od kuvara a koga ne možete da kuvarom ili pritisnete probajte na tasterom B. Tada će te "pucati" na oni čime raspolažete. Tasterom "Select" će te videti čime vas raspolažete i izabrati ono "oružje" koje vam treba. Puška sa zrnima na pr. će samo trenutno paralisati vašeg protivnika, dovoljno da ga provučete pored njega. Ukoliko pod njegove noge bacite agricu, ona će se razbiti i vaš protivnik će se okliznuti i biti trajno onesposobljen do. Takođe će te nailaziti i na kurzore teaser koji će dobro doći vašem kompjuteru organizmu, ukoliko ih pojedete. Ako vas uspete da sakupite šest parčića pice, ili pet pica najednom, dobićete još jedan život. Pojedine sobe služe kao odskočna daska, čime

će se preći kauča pritiskajte taster A. Svaki skok će vam biti sve viši i viši dok ne krajnju se dočekate na drugi sprat hotela, gde će vas naravno, očekivati neka iznenađenja. I na kraju još jedan vrlo važan trenutak. Šta koj se tastor na kraju hola neće doći ukoliko ga ne pozovete pet (5) puta. Zatim odlazite na sledeći sprat hotela, gde vas čekaju nova iznenađenja.

Igra je veoma dinamična i zanimljiva. Grafika, a posebno uvodni ekrani, je veoma dobra i lako će te prepoznati pojedine kadrove iz filmova. Siguran sam da će vas pojedini delovi igre dosta namučiti i da će te se uz ovu igru dobro zabaviti.

MICKEY MOUSE 4

I čuveni miš Volta Diznija je dospeo na ekran GAME BOY-a, a uvod u ovu igru će vam objasniti i zašto. Elem, jednog dana, Mini i Miki su se šetali zamkom i Miki je prolazeći preko jednog mosta pao. Upao je u rupu, a pored njega se nalazi (a, kakve li slučajnosti!) jedno pneumatsko dečić. Pronalazi zvezdicu, koja pokupi, ali se ništa ne dešava. Šetnja se tu sa sobom kola pneumatski čekić, i da se njim kamen i da buši. Dolazite do jednog kamena u podu, koji je drugačiji od svih ostalih, lopov koga kada ga izbušiti, nalazi još jednu zvezdicu. Kada je pokupi, pojavljuje se ključ, kamo se koja nalazi se otvaraju, i on jezikom dole. Ovaj uvod vam i govori šta će vas u igri očekuje i neku igru kamo igrati.

Igru počinjete u jednoj od mnogobrojnih prostorija zamka i hodnika kroz njega bačene se mnoga predmeta rasuta po podu, kao i se različita kreature koje neprestano šetaju tamo-amo. Predmete na koje nailazite pokupićete tako što ćete preći preko njih.

Krećete se pomoću kursora levo i desno, taster A je skok, a taster B je bušenje. Kursorom se kreće prolaz, a uz merdevine se penjete kursorom na gore. Ukoliko pritisnete taster "START" pojaviće vam se još jedan deo ekrana u koje se nalaze premeti koje ste pokupili. Kursorima se levo desno odabirate predmet koji želite, a tasterom ga upotrebljavate. Čarobni štap vam na pr. služi da uništite neprijatelja, ključ da otključate vrata, srce vam daje dodatnu energiju itd. U donjem delu ekrana vam stoji još i tablica vam je energija, vreme i zvezdica koja treba da pokupite prostorije. Do pojedinih prostorija nećete moći doći, osim ukoliko ne upotrebite transporter koji će vas prebaciti do željenog mesta. Igra je kombinacija platforme i logičke igre, grafika je odlična, i potrebno je dobro razmišljanje i spretnosti da bi se pojedini nivoi prošli.

Naravno, ostaje pesto koje odgovor igra je ovom drugačiji od neke logičke sa pokil džemom. Ukoliko želite da i vi postanete vlasnik GAME BOY-a, možete da se javite na telefone 011/42-13-55 i 42-96-42.

Najsrećniji čitalac dobiće kompjuter kao biće do svoj GAME BOY kao nagradu, ukoliko pošalje kupon za ovo ekrano na adresu redakcije, i nazove neka kursora.

B.W.

Dobitnik GAMEBOY-a iz prošlog broja je
Aleksandar Krstić, Trgovačka 26, 11030 Beograd

Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Svi su napeti - dolaze Mapeti



Ljubitelji najpopularnije lutkarske serije svih vremena uskoro će moći da obogate svoju CD kolekciju novom igrom sa Mapetima u glavnoj ulozi. Radi se o interaktivnoj porodičnoj avanturi (šta li šta to znači?) baziranoj na novom filmu „Muppet Treasure Island" čije je snimanje još uvek u toku. CD će sadržati neizbežne filmske sekvence sa protagonistima filma, među kojima se nalazi i poznati glumac Tim Kari (Curry). Izdavač je „Activision" a disk možemo očekivati početkom 1996.

Sviraj mi u 3D



Poznati proizvođač hardvera „Orchid" sprema se da izbaci novi revolucionarni proizvod. U pitanju je prva zvanična muzička kartica za 3D zvuk (o kome smo pisali u ranijim izdanjima „Bonus Levela") pri tome namenje na prvenstveno igračkom tržištu. NuSound PnP kako je puno ime kartice navodno stopostotno podržava „Plug & Play" tehnologiju Windowsa 95 a pri tome se nalazi na samo jednoj ploči. NuSound donosi 16-bitni zvuk kompatibilan između ostalih, i sa SoundBlaster Pro General Midi Windows Sound System i Roland standardima. Preliminarna cena će iznositi oko 130 funti.

Beleške jedne Ane

Posle skoro godinu dana stvaranja, uskoro će se pojaviti prva igra za devojčice, McKenzie & Co, u izdanju „Her Interactive" podružnice „American Laser Gamesa". Na pet CD-a smeštena je društvena avantura koja se odvija u ambijentu američke srednje škole, koja poznatoj sredini posredstvom Brendona i ekipe nedeljom uveče. Za muziku u igri zaduženi su izvođači „The Strawberry Zots", „The Cool-Notes" ink duo „Poet" muzičari Ti Grin (The Green) i Džonatan Robins (Jonathan Robbins). Pripremili su 16 kompozicija koje će moći da se slušaju i na običnom CD plejeru. Cena ovog revolucionarnog softvera biće 60 dolara, a deo zarade biće uplaćen fondacijama za borbu protiv AIDS-a. (mr)

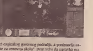
Igre i politika



Malo ko je očekivao da će računarske igre ikada biti korišćene u političke svrhe. Ali upravo to se dogodilo sa jednom od najpoznatijih igara današnjice Lemmings. Nedavno su ispred Vestminstera (sedište britanske vlade) održane mirne demonstracije sa temom buduće sudbine Britanije u Evropskoj zajednici. Veliki leming na slici je zapravo jedan od demonstranata obučen u kostim specijalno napravljen za tu priliku. Prirodom političke poruke koja se krije iza ovog skupa se na ovom mestu nećemo baviti (samo ćemo se podsetiti da su leminzi mala suicidalna stvorenja koja se množe i svesno srljaju u smrt). Uzgred, „Psygnosis" je ovo okupljanje obilato iskoristio u svojoj reklamnoj kampanji za igru Lemmings 3D koja je već stigla kod nas.



Edukativni Doom?



Nedavno je na Zapadu firma „Alif ac" izbacila CD sa igrom F.M.Mom koja, prema podnaslovu odštampanom na kutiji, predstavlja „edukativnu verziju Dooma". Namenjena je deci engleskog govornog područja, a predstavlja savremenu verziju „Gramatike za osnovnu školu". Dete treba da ispravlja gramatičke greške u tekstu ispisanom na pergamentima koje sakuplja u toku igranja. Kada i ako zadatak obavi kako treba dete može da nastavi sa šetnjom po strašnim tunelima i beočnom masakriranjem kojekakvih spodoba. Zaista „edukativna" igra, zar ne?


Kristofer Voken


Jirgen Prohnou


Klajv Oven


Džon Hart

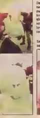

Oliver Rid

Složna braća kuću grade

U pripremi je nova svemirska opera iz „Origina" sa velikim glumačkim imenima

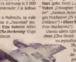
Momak po imenu **Kris (Chris) Roberts** je zvezda među programerima. To je ime koje stoji iza velikih „Originovih" hitova *Strike Commander* i *Wing Commander* serijala. Kris upravo završava režiranje *Wing Commandera 4*. Za nastavak su se okupili **Mark Hamil** (Hamill), **Malkolm Mekdauel** (Malcolm McDowell), **Tom Vilson** (Wilson) i ostali preživeli likovi iz trećeg dela. Novost u četvrtom delu u odnosu na prethodni je da se više ne koristi „Green Screen" tehnologija već se sve scene snimaju u studijima i na lokacijama sa pravim kulisama. Ovo pomalo demantuje Džordža Lukasa (George Lucas) koji je tvrdio da je u kompjuterskom generisanju kulisa budućnost naučnofantastičnih filmova.




(levo) Da bi se napravile uspešne maske vanzemaljaca koji se pojavljuju u igri, glumac mora mirno da sedi dok šminkeri izvode „gipsane radove"

Priča igre ukratko glasi ovako: Pukovnik Bler (Blair) se povukao iz vojske i dane provodi na svojoj farmi. No, iznenada ga posećuju njegovi pretpostavljeni i mole ga da im se nađe u spremanju građanskog rata u samoj Konfederaciji koji samo što nije izbio. A iza pobunjenika stoji ime koje admiral Tolvin (Tolwyn) ne može otkriti. Radni naslov igre/epizode je *Price Of Freedom*, a budžet samo za snimanje je 5 000 000 dolara (cela *Wing Commander 3* je koštao preko 6).

I dok iskusni Kris radi u Holivudu, sa naše strane Atlantika, u Londonu, u „Pinewood" studijima njegov mlađi brat **Erin Roberts** režira svoj prvi interaktivni film, *The Darkening*. O igri se govori kao o nezvaničnom nastavku *Privateera*, što znači da je radnja smeštena u svet koji su već stvorili *Privateer* i serijal *Wing Commander*.


Svemirski borđom se renderiku da bi kasnije bili ubačeni u igru

Lik kojeg vodite u igri zove se Lev Eris (Arris). Zbog neizlečive bolesti bio je zamrznut deset godina. Njegov brod su skoro potpuno uništila neka nepoznata bića. Lev je zbog povrede izgubio pamćenje. U toku igre pokušavate da saznate ko je on, odnosno ko ste vi. Pošto od nečeg moraš da se živi, treba da prihvatate misije koje vas vode preko devet planeta Sunčevog sistema u kome se nalazite.

The Darkening bi trebalo da se razlikuje od ostalih interaktivnih filmova jer će u njemu, po rečima programera, igrač moći u svakom trenutku da radi šta god želi (i da snosi odgovornost za svoje postupke). U igri se pojavljuje okruglo 50 glumaca među kojima su **Džon Hart** (John Hurt) („*Alien*", „*1984*"), **Kristofer Voken** (Cristopher Walken) („*The Deer Hunter*", „*Batman Returns*"), **Jirgen Prohnou** (Jurgen Prochnow) (TV serija „*Das Boot*", „*Body Of Evidence*") i **Oliver Rid** (Reed) („*Tommy*", „*The Four Musketeers*").

Glavnu ulogu igra američka TV zvezda **Klajv Oven** (Clive Owen), nepoznat na velikom ekranu (epizodna uloga u filmu „*Bad Boys*"). *The Darkening* se snima sa kulisama kao i *Wing Commander 4*. O izvedbi igre se malo priča, za sada postoje samo renderovane slike nekih od brodova i namera da se koristi 3D mašineriju iz *Wing Commandera 3*. Ono što Erin Roberts obećava je tzv. „virtuelni kokpit" u letelicama u kojem će igrač moći da slobodno okreće glavu (znači, nabavljajte kacige). Pobrinuće se i za širok spektar prateće muzike za svaku situaciju.

Ostaje nam da čekamo i vidimo kako će braća Roberts obaviti posao. *Wing Commander 4* je najavljen za četvrti kvartal ove, a *The Darkening* za februar sledeće godine.

Dragan KOSOVAC

Sa puno tehnike, preciznosti i veštine ovaj petomilionski posao se obavlja u „Pinewood" studijima



Radnici pripremaju kulise za snimanje igre. Da li je Džordž Lukas pogrešio u proceni buduće eksploatacije kompjuterskih kulisa?




SV 119 Junior


SV 121 Turbo


SV 907 Handy Boy

"INTERPO"
Export - Import
Bosanska 30
12000 Požarevac
tel/fax:
012/228-018


SV 122 Quickjoy II


SV 123 Supercharger


SV 124 II Turbo


SV 126 Jet Fighter


SV 127 Top Star


SV 128 Megaboard


SV 130 Infrared


SV 133 Megastar


SV 204 Trackball


SV 206 PC Raider


SV 207 PC Commander Mega Zoom


SV 227 Quickjoy XT/AT Top Star


SV 205 PC Optix


SV 305 HI PRO


SV 401 SE 5 SG Fighter


SV 500 VAN 3


SV 510 VAN 5


SV 301 HI 5

SEGA

MEGA DRIVE 2

REZERVISANO ZA OZBILJNE IGRAČE



Partija košarke ili fudbala u sred sobe bez razbijenih stvari? Vi kao glavni glumac u svom omiljenom filmu? Plavi jež i crv od 2 metra jači od Švarcenegera? Nemoguće ?!

Sigurno još niste upoznali Sega MEGA DRIVE 2. To je kućni sistem za igranje koji se veoma jednostavno priključuje na običan TV prijemnik. Baziran je na 16-to bitnom procesoru koji mu omogućuje na hiljade boja istovremeno; neverovatne 3D efekte, glatku animaciju i velike likove na ekranu. Svaku igricu prati veoma realan stereo zvuk, koji igranje čini još zanimljivijim. Možda je moguće?

MEGA DRIVE 2 možete igrati sami ili udvoje. Za njega postoji veliki broj kertridža sa igricama koje možete kupovati, menjati ili iznajmljivati. Za rukovanje vam nije potrebno nikakvo predznanje. Moguće je ?

MEGA DRIVE 2 nije igračka; to je sistem za igranje rezervisan za ozbiljne igrače.

BeoSOFT

011/421-355, 429-848

Gospodara Vučića 162, Beograd

Radno vreme od 8 do 21 čas svakoga dana sem nedelje